Nº23
795 ptas

DOKAN

ESTE MES:

- Tonari no Yamada-kun
- Betterman
- Neoranga
- Aoki Uru
- Mamono Hunter Yohko
- Komorebi no motode...
- BSO Orphen
- Destino Japón
- El DVD y el anime
- Y más...

J-POP & TV DRAMA

Tetsuya Komuro

Kamisama

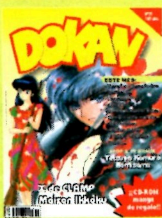
X de CLAMP

Maison Ikkoku

¡¡CD-ROM manga de regalo!!

Para usar el CD-ROM se requiere Windows 95 ©

00023
414090 102292



EN PORTADA: Yamamoto Yohko y Meitantei Conan. Ilustración de Anime Studio, Jorge Lancha y Susana Vergara.

DOKAN

AÑO 3 Nº23 Mayo 2000

Dirección
MARÍA JOSÉ CASTRO
Redactor Jefe
JORGE ORTE
Dirección de Arte
XAVIER BURGOS
Maquetación
JORGE ORTE
Directores de Producción
ALBERT RODRÍGUEZ
JOSÉ GARCÍA
Traducciones
BÁRBARA PESQUER, CARLOS ALEJO y MARC BERNABÉ
Ilustradores
JORGE LANCHA, SUSANA VERGARA y J.M. KEN NIIMURA
Contenido del CD
ALBERT RODRÍGUEZ, JOSÉ GARCÍA, JORGE ORTE y ÁNGEL LUIS MARTÍNEZ
Responsable de comunicación
DAVID DOMÍNGUEZ
Administración
ASUN CASTRO
LUISA GARCÍA

Colaboradores
Alex Mateo, Andrés G. Mendoza, Ángel Luis Martínez, Bárbara Pesquer, Carlos Alejo, Cesar Guarde, Hitomi, Ice Cream, J.M. Ken Niimura, Krestas, Lorena Pérez, Marc Bernabé, Miguel Michan (EM3), Morpheus, Pako, Raúl Javier Márquez, The Master, Verónica Calafel y Xavier Altayó

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 477 22 84

FOTOMECANICA
Ares Informática, S.L.

IMPRESIÓN
Rotographik S.A.

DUPLICACIÓN CD'S
MPO Ibérica

DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.

DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA
York Agency
C/Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires
ARGENTINA

DEPÓSITO LEGAL
B-18.215-98


INFORMÁTICA S.L.

Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCIA
Director adjunto
RAMÓN CARDONA

Editorial

Un número más de nuestra nueva etapa, y me atrevería a decir que ya es casi casi la idea original de "la nueva Dokan". Digo casi, porque aunque ya estamos saliendo del retraso acumulado en numeros anteriores, que nos dejaba muy poco tiempo para hacer cada número, todavía hay cosas que mejorar. Aunque me temo que eso es la historia interminable, nunca se alcanza la perfección deseada.

Como dijimos en el número pasado volvemos a publicar el poster en papel duro y sin grapar, así que ahora tenemos más páginas para los artículos, que aprovechamos para presentar una nueva sección en la que hablaremos de aquellos mangas que fueron publicados en España y ya nadie recuerda, aunque tuvieran suficiente calidad para haber sido bien acogidos. También habíamos pensado otras dos secciones más, de media página cada una, pero el tiempo se nos ha echado encima, y para hacer algo cutre preferimos esperar, supongo que vosotros también ¿no?. Por otra parte, la sección "Multimedia", que pareció de repente sin previo aviso se quedará como fija, o casi. Os informaremos sobre CD-ROMs interactivos de manga y anime y/o tecnologías aplicadas a esta afición nuestra, como este mes, que hablamos del DVD y el anime.

Confiamos en que nuestros esfuerzos por complaceros sean bien recibidos :-)

Jorge Orte

SUMARIO



NOTICIAS JAPÓN

Si ya parecía poco la monumental llegada del Der Mond y el Exist, una novedad más se dispone a vaciar nuestro ya afectado bolsillo. En una edición muy cuidada de tapas duras y formato DIN-A4 aunque con retraso tendrá lugar la aparición de un nuevo libro de ilustraciones de CLAMP: X illustrated Collection Zeøro.

Será un compendio que recogerá buena parte de las ilustraciones en color de portadas aparecidas tanto en los volúmenes recopilatorios y portadas incluídas en Asuka, la publicación en la que la serie se ve serializada. El precio, 3600Y, ligeramente elevado puede encarecerlo notoriamente en cuanto llegue a nuestras tierras.



La Salvaje de Miami ha vuelto a la carga, y es que un manga del que os hablábamos en la Dokan 14, Miami Guns ya ha pasado a la animación y su estreno tuvo lugar el 5 de febrero. Esta producción se trata de una serie concebida para la televisión que toma de la forma más directa las andanzas y las protagonistas del manga homónimo de Takeaki Momose. Y lo hace bajo la producción de Group Tack con Yutaka Hirata en el desarrollo de la serie o con Hiroaki Nakajien mas el acertado y fiel diseño de personajes.

Publicado en el Shônen Manga SPECIAL por Kôdansha, tan singular historia tiene como protagonistas a Rû Amano y a Yao Sakurakôji. La primera mímesis de Rei Ayanami con ocasionales salidas de tono y la segunda una BESTIA PARDA como pocas con elevadas dosis de gamberrismo. Ellas son los pilares básicos de una historia en la que lo que prima es la comedia.



Cuando Ayashi no Ceres lleva más de 12 volúmenes recopilatorios, esta serie creada por Yû Watase y serializada en la Weekly Shôjo Comic, se convierte en un importante exponente con dos novedades. La primera es un libro de gran formato dedicado a esta serie con varias ilustraciones. Y junto a esta novedad el próximo estreno de la serie de animación Ayashi no Ceres que se estrenará el veinte de abril por el canal satélite WOWOW. Con toda seguridad destacará por su calidad , ya que su staff es de gran prestigio y está avalada Studio Pierrot. La dirección es de Hajime Kamegaki (Fushigi Yuugi), su atractivo diseño de personajes y la dirección de la animación es de Hideyuki Motohashi (Fushigi Yuugi), además de un destacable desarrollo de la serie y del screenplay de Yukiyoshi Ôhashi (Rurôni Kenshin).

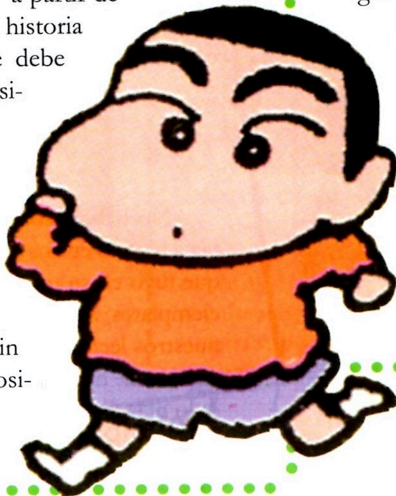
Siguiendo el hilo de la historia creada por la autora de Fushigi Yuugi, la joven Aya, una estudiante normal de 15 años que ve cómo su vida se transforma el día que cumple 16 años. El momento en el que despierta en ella un poder que causa unos estigmas en su hermano Aki y que la levarán en compañía de los que encuentra en su camino a un viaje para encontrarse a sí misma en la dualidad de Ceres y Aya.

A partir del 5 de febrero una nueva serie de animación se ha incorporado a la parrilla de animaciones que se emiten en Japón. Se trata de Mushlanbow, una serie que toma el tema de la fantasía y que en su realización está el notable trabajo de Sachiko Kamimura (diseñador de personajes y dirección de la animación) y el de Tetsu Imasawa en la dirección de la serie.

Es una historia que se remonta a tiempos épicos. Originariamente en la tierra los humanos dieron lugar a una tribu, los Matrikser. Formaron un imperio y después de una grave confrontación los humanos desaparecieron de la capa de la tierra. Y ahora, al cabo de trescientos años sólo queda una leyenda y 7 descendientes de esa antigua raza. Ese curioso mundo ahora está lleno de seres extraños como un gato devorador de sandías o extraños aparatos voladores y en el que se mueve Yakumo. Ella es una joven que permaneció en un letargo desde la crisis de loa Matrikser y que ahora está envuelta en un viaje sin descanso en el que acabará por ser acompañada por un chaval muy avispado llamado Mushra que es capaz de transformarse con el poder de los antiguos Matrikser.

Crayon Shin-chan, una de las series con más niveles de popularidad en Japón sumará un nuevo título a su larga trayectoria. Durante la próxima Golden Week se realizará el estreno de su nueva animación: Crayon Shinchan, Arashi wo Yobu Jungle. En esta ocasión, en el hogar de Shinchan llega el gran impacto del estreno de la película Nankai Millenium(...) la más recienteproducción protagonizada por el héroe enmascarado que copa las pantallas de televisión y que entusiasma a Shinnosuke. Así que Shin chan a partir de este evento se monta su propia historia como si él fuera el héroe que debe enfrentarse a las mismas adversidades que su enmascarado.

Además, si queréis encontrar información golosa sobre el mocoso más insolente podeis acceder a la web: http://www.toho.co.jp/ en la que en el rincón dedicado a crayón Shinchan encontrareis Pin ups, juegos y todo tipo de curiosidades acerca de esta serie.



A partir del 5 de febrero una nueva serie de animación se ha incorporado a la parrilla de animaciones que se emiten en Japón. Se trata de Mushlanbow, una serie que toma el tema de la fantasía y que en su realización está el notable trabajo de Sachiko Kamimura (diseñador de personajes y dirección de la animación) y el de Tetsu Imasawa en la dirección de la serie.

Es una historia que se remonta a tiempos épicos. Originariamente en la tierra los humanos dieron lugar a una tribu, los Matrikser. Formaron un imperio y después de una grave confrontación los humanos desaparecieron de la capa de la tierra. Y ahora, al cabo de trescientos años sólo queda una leyenda y 7 descendientes de esa antigua raza. Ese curioso mundo ahora está lleno de seres extraños como un gato devorador de sandías o extraños aparatos voladores y en el que se mueve Yakumo. Ella es una joven que permaneció en un letargo desde la crisis de loa Matrikser y que ahora está envuelta en un viaje sin descanso en el que acabará por ser acompañada por un chaval muy avispado llamado Mushra que es capaz de transformarse con el poder de los antiguos Matrikser.

Shôjo Kakumei Utena, la serie que tanto impacto ha causado en Japón desde su estreno en 1997 y que también se está editando en España, por fín tiene la oportuna edición de su película. A partir del 25 de febrero lo hará en video, mientras que a partir del tres de marzo lo hará en DVD (ambos a 7500Y).

Estrenada durante el verano del pasado año, hasta ahora no se había editado esta recreación libre del peculiar universo que rodea Utena y a sus personajes bajo el prisma de nuevas motivaciones y circunstancias.

El DVD incorpora toda la serie de anuncios publicitarios realizados para promocionar tanto la película, como la serie de animación. También escenas diversas seleccionadas de la película a las que se suman algunos temas del formidable BGM y también un especial de Catch Eye. Un compendio muy completo para terminar de redondear una película que ya por sí misma posee una brillante animación.



Aunque en más de una ocasión ha insistido en dejar las labores de dirección, Hayao Miyazaki parece haber encontrado un nuevo proyecto a su medida que será realizado por el Studio Ghibli. Se estrenará en el verano del 2001 y se trata de una película que será dirigida por Miyazaki. Y no sólo eso; como en el caso de Mononoke Hime o Kaze no Tani no Nausicä la labor de Miyazaki viene enfatizada también en la historia original que crea él mismo y también en la elaboración del screenplay. Mientras que en la dirección de la animación está Masashi Yasufuji y la produce Toshio Suzuki.

La heroína de la historia es una niña de diez años que vive una extraña situación: sus padres se han convertido en cerdos. Así que para devolverles su forma original se introduce en el mundo de los espíritus o Kamigami... empezando así una historia de fantasía en la que crecerá, sus actitudes madurarán y en la que amistad y afecto se convertirán en cuatro importantes pilares de la trama.

NOTICIAS ESPAÑA

LAIN Y BEBOP EN CANAL BUZZ

Sí señores, el día 17 de abril estrenarán *Cowboy Bebop*, que será emitida de lunes a viernes a las 21:30. El mismo día nos ofrecerán *Serial Experiments Lain*. Está será emitida los lunes a las 23:30 y los domingos a las 22:00 (para que a los que madrugamos (¿por qué me incluyo?) se nos peguen las sábanas…). Por otra parte, como dato curioso, **Marc Andreu** (la persona de **Buzz** que nos pasaba la información) nos comenta que se ha vuelto otaku con tanto anime.

Además de estas dos series estrella de lunes a viernes también emitirán *Voltron 3D*, *¡Estás Arrestado!*, *Arc the Lad* y *Generator Gawl*.



TONKAM CIERRA SUS PUERTAS

Eso parece, aunque no lo hemos confirmado todavía se nos ha informado de que el día 15 de Marzo **Tonkam BCN**, tienda mítica donde las haya, cerrará sus puertas. Una noticia dolorosa para los que no dejábamos de visitarla cada vez que pasábamos por Barcelona. Cuando leais estas líneas el rumor ya habrá sido confirmado o desmentido.

VAMOS TODOS AL SALÓN, DUBA DUBA...

Como todos los años en mayo se celebrará el **Salón Internacional del Cómic de Barcelona**. Donde la palabra internacional cobra un nuevo significado excluyendo en lo posible a las tierra niponas, eso sí, en los stands que no falte manga, que aunque no interesa a nadie vende mucho... A contradicciones como esta nos ha acostumbrado **Ficomic** durante mucho tiempo. Así que ya sabéis, los días 4, 5, 6 y 7 de Mayo no faltéis, será en la **Estación de Francia.** Aprovechad para comprar material y tomar cafés con los amigos que hace tiempo que no véis.

REIMPRESIÓN DEL ESPECIAL EVANGELION

¿No habéis notado que los kioskos y librerías volvía a tenerlo en sus escaparates? Pues sí, debido al éxito que tuvo en su momento, a los numerosos pedidos de ejemplares atrasados y a las miles de peticiones de nuestros lectores de sudamérica se ha hecho una reimpresión de nuestro especial más vendido. ¿Y sabéis que es lo más divertido de todo? Que yo me he enterado de ello gracias al kioskero. Si es que no hay nada mejor que ser el último mono en cualquier parte... Disfrutadlo los que no lo hicisteis en su momento.



NOVEDADES DE PLANETA

Hacia mayo Planeta DeAgostini tiene pensado sacar el manga de Spawn. No hablo del conocido cómic de Todd Macfarlane, me refiero a la "versión manga" del mismo. El título es Shades of Spawn, y su autor Juzo Tokoro. 9 números a 395 pelas cada uno.

Igualmente se han decidido a editar Zetman, del consagrado Mazakazu Katsura. Una especie de parodia de Batman que verá la luz en el formato biblioteca manga. Serán dos números.

Otra novedad muy jugosa es Ashen Victor, la obra de Yukito Kishiro basada en el deporte del motorball aparecido en Alita. Un manga muy interesante, sobretodo por su grafismo, inspirado en el estilo de Frank Miller en Sin City.



WATARU YOSHIZUMI EN EL SALÓN

Es posible que durante el próximo Salón del Cómic de Barcelona contemos con la conocidísima Wataru Yoshizumi (autora de Marmalade Boy, Solamente tú...)como invitada. Todavía no hay nada asegurado, pero unos redactores de nuestra hermana Minami entraron en contacto con ella y Yoshizumi se mostró bastante ilusionada con la perspectiva, pero su editor le comentó que no era correcto ir invitada por una empresa distinta a la que publica sus mangas, de modo que están haciendo acuerdos con Planeta DeAgostini. Crucemos los dedos.

VARIOS

Para cuando escribamos estas líneas ya se habrá celebrado el Expocómic de Madrid. No pudimos dar aviso con antelación porque la organización no se molestó en enviarnos información, y lo que no somos es adivinos.

Si que recibimos información en cambio del Salón Internacional del Cómic de la ciudad de Granada, celebrado del 9 al 12 de Marzo, aunque no con la suficiente antelación.Es una lástima no haberos podido informar antes, porque asistieron Kaoru Shintani, ni más ni menos que el autor de Area 88, una obra de culto, la diseñadora de personajes del anime de Sailor Moon y Saint Seiya, Kazuko Tadano, además de Junko Ito, editora y productora del estudio de Buichi Terasawa (Space Adventure Cobra, Gokuh...). Todo un acontecimiento. En el próximo número os contaremos un poco como transcurrió.

El Salón del manga de Jerez de la Frontera se celebró (no creo que la revista salga a tiempo) del 17 al 19 de Marzo. También hablaremos de ellas.

El mes pasado comentabamos la salida de la revista Manga Manía, bueno, pues su nombre definitivo es Manga +, y además de CD-ROM regalará unas cartas de tarot de manga.

Y bueno, hablando de revistas de ARES... ¿A que no sabéis qué? ¡¡Siiiii!! Otra más, pero no de manga. Esta vez será exclusivamente de cómic americano, seguro que entre nuestros lectores hay más de un aficionado a este cómic que recibirá la noticia con alegría.

Hacia el día 15 se celebró en Barcelona un concurso de oratoria en japonés. ¿Adivináis quienes se presentaron? Marc Bernabé y Veronica Calafell, que ya han vuelto a España (aunque todavía tienen mucho que contar de su larga estancia en Japón). Ya nos contarán que tal les fue.

El Project ZX de nuestro amigo Xavier Altayó será paralizado hacia el verano. La razón es que va a terminar sus estudios a China, igual que Marc y Verónica hicieron en Japón. ¡Pero tranquilos! No seremos tan frikis como para hacer un China Times.

CD RELEASE

CD

The Candidate for Goddess
Single con el tema *Hasshin Zenya - Get a Dream* (op.)
Ref. VIDL-30472, 1020Y

The Candidate for Goddess
Single con el tema *Chance* (ed.)
Ref. VIDL-30476, 1020Y

Yûshaoh Tanjô!
Single de *Yûshaô Gaigaigar* que incluye el tema *Lyon Reine*.
Ref. VIDL-30470, 971Y

Rokumon Tengai Mon-Colle-Knight.
Single con el con el op. *Just Fly Away* y el ed. *Sweet true love*.
Ref. KIDA-193, 1020Y

BETTERMAN - Original Soundtrack 2
Música compuesta por **Kôhei Tanaka** (*Gallaxy Express 999 Eternal Fantasy*).
Ref. VICL-60458, 2900Y.

Called Turn "A" Gundam with Kannô Yôko Concert Live
Interpretado por la Orquesta Filarmónica de Tôkyô
Ref. KICA-496, 2940Y. (Edición especial KICA-495, 5250Y)

Kekken Ranma - Original Soundtrack
Ref. KICA-494, 3095Y

LD/VIDEO/DVD

ma, soko ni iru, vol.2
Ref. PIVS-2377 / PILA-1557 / PIBA-1057, 6800Y

Soreyuke! Uchû Senkan Yamamoto Yôko_Mission:5
Ref. KIVA-440/KILA-440/KIBA-100, 5600Y

BETTERMAN, Vol.8
Con los episodios 15, Yume y 16, Ututu.
Ref. VVAS-1138 / JVLA-275 / JVBA-102, 5800Y

Gokudô Manyûki, Act.7
Ref. PIVS-9067 / PILA - 7127 / PIBA-7007, 6600Y

Anime no AwaAwa Hour - Sanbatsume.A
La extraña animación realizada por **Gainax** junto a **HideakiAnno**.
Ref. PIVS-2339 / PIBA-7023, 4800Y. (VHS y DVD)

Majutsushi Orphen Revenge
Primera cinta de la edición de su nueva serie de animación.
Ref. 50mn. (2 episodios) , 5000Y. BANDAI VISUAL

MANGA

Tenchi Muyô- Ryo Ôhki, Vol.11. **Hitoshi Okuda**.
Kadoawa Shôten, 560 Y.

GTO, Vol. 14. **Tôru Fujisawa**.
Kôdansha, 390Y

Z Mazinger. **Go Nagai**.
Kôdansha, 648Y

Edens Böwy, Vol.7. **Kitsune Tennôji**.
Kadohawa Shôten, 540Y.

Orfina, Vol. 7. **Kitsune Tennôji**.
Kadokawa Shôten, 960Y.

Ring 0. Guión **Kôji Suzuki** y dibujo **Meimu**.
Kadokawa Shôten, 600Y

DVD

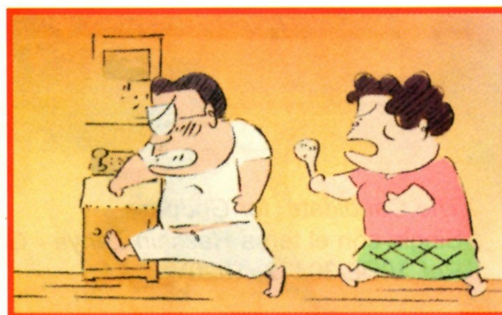
Lupin III Sei- TV Special
Con la producción de 1991 *Napoleon no Jisho wo Ubae!*
Ref. 90mn., VPBY-11017, 4800Y.

Lupin III Sei- TV Special
Con la producción de 1992 *Roshia* (Rusia) *yori ai wo komete*
Ref. 90mn. , VPBY-11018, 4800Y.

Dirty Pair Gekijôban
Película de la primera serie de OVAs.
Ref. 90mn. , 7800Y

Kidô Senshi Gundam 0083 STARDUST MEMORY 4 DVDs.
Ref. Vol.1, 7800Y - Vol.2-4, 6000Y

TONARI NO YAMADA-KUN



Blanco y negro para una producción magistral

Sin embargo, para algunos, no todo ha sido fiesta y alegría. Seguramente muchos de vosotros os habréis quedado algo decepcionados al ver imágenes de la película, que al contrario que el resto de las producciones del estudio no comparte ese estilo particular con el que todos estamos más que familiarizados. Y la cuestión es que a medio Japón (eso es mucha gente, que lo sepáis) le ha pasado lo mismo. La opinión a nivel de espectador ha sido bastante desoladora. En general decían que estaba bastante bien la historia, la música o la animación, pero que los dibujos son muy poco espectaculares y el aspecto gráfico en general parece hecho con muy poco esmero y cuidado. Yamada-kun, que se presenta como cine experimental de animación, ha calado más bien poco en el público y así, al par de meses de su estreno, ya no se encontraba en casi ninguna cartelera de Tokio. Creemos que a pesar de que Ghibli siempre hace mucha taquilla, esta vez la recaudación no será tan espectacular… o por lo menos no tanto como lo de Mononoke, que fue el acabose. Y además, otra cosa que no contribuyó a esto fue el hecho de que su estreno iba a ser el 10 de julio, el mismo día que La Amenaza Fantasma de George Lucas… y quieras que no, Star Wars también tira… Pero es que además a última hora el estreno se retrasó una semana debido a problemas de producción. Con todo este desbarajuste, ni los productores ni el propio Takahata estarán muy contentos. Y no os digo nada si hablamos de los mandamases de la Disney, que habrán visto en Yamada-kun un producto aún más difícil de exportar al extranjero que Mononoke. ¡Viva la fiesta!



De todos modos no todo va a ser malo. La película está indudablemente bien hecha y con toda seguridad será calurosamente acogida por la crítica especializada en animación, ya que no solo es un paso adelante en el campo de la animación, si no que además el experimento se ha saldado con unos resultados sorprendentes. Ver la película es como admirar un dibujo de acuarela en movimiento que seguramente cautivará a todos aquellos amantes de la animación, y que además cumple su cometido, el de mostrar al mundo el modo de vida japonés, las relaciones de familia, las amistades, etc… Es, una vez más, la famosa fima de Ghibli de retratar Japón a la vez que se ensalzan unos valores universales, como ya se hiciera en anteriores películas del estudio. La dirección, a su vez, mantiene la calidad acostumbrada… ¡Qué os podríamos contar de Takahata que no se haya dicho ya!

Currando como chinos… o japoneses.

El gran reto a la hora de llevar las andanzas de los Yamada a la gran pantalla residía en el hecho de que es muy difí-

Han corrido ríos de tinta desde el estreno, hace tan solo dos años, de La princesa Mononoke, la, hasta entonces, última película de Studio Ghibli que ha batido todos los récords de taquilla habidos y por haber. Visto el buen resultado logrado, Disney ha invertido un 10% en el coste de producción de la siguiente película del estudio, que, por fin, ha visto la luz. Con todos ustedes, la película de Isao Takahata que todos estaban esperando… ¡Hôhokekyo Tonari no Yamadakun! (En pie para la ovación).

cil crear una historia a partir de pequeñas historias independientes, que además pudiera adaptarse al ritmo narrativo de las tiras cómicas. Lo que han hecho ha sido no inventar una historia que abarcase el total de la película si no hacerla a base de "sketches", de secuencias o episodios con un principio y un final definido con la que crean un mosaico de la vida familiar en Japón a la vez que nos acercan a los Yamada.

El aspecto visual también ha dado muchos quehaceres. Teniendo en cuenta la fuente de donde proviene, no se podía seguir con el estilo mantenido por el estudio hasta entonces. Lo más lógico fue tomar el aspecto de las tiras y llevarlo a la pantalla. Así se definió el peculiar aspecto de la película, en la que el acabado final de los dibujos no es a tinta, como se acostumbra, si no a lápiz, y esta vez no se ha usado ni un solo cel, si no que todo el color se ha hecho por ordenador simulando el efecto del color con acuarelas. El resultado final, además de que no se aprecian diferencias entre las diferentes partes del metraje, da la sensación de haber sido coloreada por una sola persona. La animación no ha perdido calidad, manteniéndose al nivel acostumbrado con más de 150.000 fotogramas (Mononoke hime tuvo 144.000 y hasta el momento fue, con diferencia, la de mayor número del estudio). Otro de los aspectos que ha dado dolores de cabeza ha sido el conseguir un movimiento creíble para los personajes, que no son más que caricaturas cabezonas.

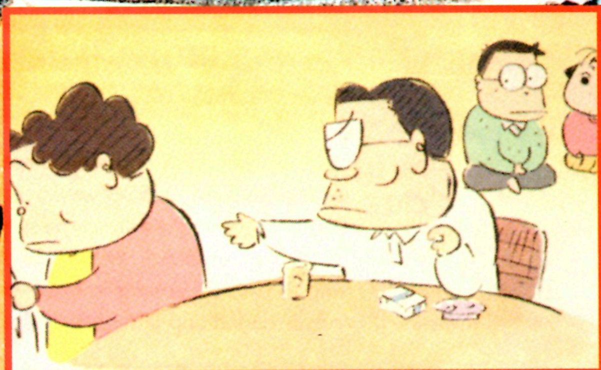
Han hecho grandes esfuerzos en lo referente al apartado visual, pero además la banda sonora, como es habitual, no se ha quedado atrás. Yano, que también trabajó con Takahata en Omohide Poroporo, es el responsable de la bonita música que nos acompaña a lo largo de la película. No vamos a entrar en muchos detalles acerca de ella, porque, como suele ser habitual en Ghibli, la música está siempre al más alto nivel. Ya la escucharéis vosotros mismos. Una nota curiosa acerca de ella es que Takahata es un gran amante de la música clásica, y decidió incluir fragmentos de sinfonías que le gustaban especialmente en diversas partes del metraje. Desde un nocturno de Chopin al adagio de Albinoni, todo grabado en Praga…

Por J. M. Ken Niimura de H Studios

En un lugar de Japón…

Las aventuras de la familia Yamada se han estado serializando en el periódico Asahi en forma de tiras de cuatro viñetas autoconclusivas. En ellas, su autor Hisaichi Ishii cuenta las relaciones de los miembros de la familia a la vez que critica aspectos de la sociedad o pone de relieve algún tema polémico. Los Yamada son una familia japonesa de lo más convencional, con sus defectos y virtudes, al igual que nuestros vecinos… o como nosotros mismos. "Una familia con la que" como dijo Takahata "me sentiría más seguro. Vivir con ellos a mi lado haría más fácil mi vida y el día a día sería más llevadero." El aspecto caricaturesco que lucen es además un perfecto retrato satírico de los japoneses. No os extrañe ver a más de un turista nipón que se parece a ellos…

Es ya hora de que os presentemos a los responsables directos de todo este revuelo: la familia Yamada. Takashi, el padre, Matsuko, la madre, Shige, la abuela, Noboru, el hijo mayor y Nonoko, la hija menor. Entre ellos cinco y el perro Pochi se las han arreglado para tener a medio mundo en vilo, y encima, han dado mucho trabajo a sus creadores…



BETTERMAN



Sunrise ataca de nuevo. Y esta vez lo hace con fuerza (para variar un poco) con un título muy poco usual: Betterman, una horripilante visión del mundo situada en un futuro próximo, el año 2006. La mezcla de tecnología y formas de vida a partes iguales da lugar a un combinado explosivo que ya ha sido calificado como Bio-horror.
Sumérgete en esta intrigante y terrorífica historia que te hará palidecer.

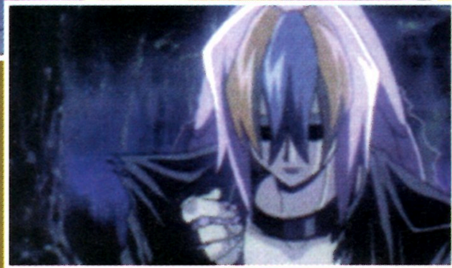
ARGUMENTO

El protagonista de este historia es Keita, un joven estudiante que se reencuentra con una antigua amiga de la infancia, Hinoki. Su reencuentro es precedido por un sueño en el que ella llora e intenta decir algo a Keita; pero él no puede escucharla.

Mientras tanto, en un parque subterráneo, varias personas mueren como consecuencia de un fenómeno al que Asami y Akamatsu, dos investigadores enviados a la zona, dan el nombre de Algernon. Aka-matsu decide llamar a Hinoki, la antigua amiga de Keita, que se encuentra en la escuela.

Por su lado, nuestro héroe, que se ha quedado sin poder hablar con Hinoki, regresa solo a casa, yendo a parar por casualidad al mismo parque donde ocurrió el incidente. Allí, el cuerpo muerto de una mujer persigue a Keita como un reptil, hasta ir a parar en frente de un camión (el mismo en el que Hinoki se fue de la escuela). Keita decide entrar, y allí se encuentra a una extraña chica, Sakura, sentada en algún tipo de silla. Con una voz lenta y hueca, le dice que debe abandonar ese sitio, porque han muerto muchas personas en él. Keita se la quiere llevar pero ella sigue impasible, así que decide irse sólo. Sin embargo, su camino está plagado de monstruos, así que retrocede hacia una zona más profunda del parque... para ir a parar frente a Hinoki, sentada a los mandos de un robot, Kakuseijin. El robot tiene dos cabinas, así que Hinoki decide dejar entrar a Keita para que se proteja de los monstruos. En principio, el chico no puede controlar el robot, a no ser que sea un Dual Kind, pero ante el asombro de todos consigue dotar a Kakuseijin de un enorme poder, y, tomando el control principal, comienza a deshacerse de los monstruos que plagaban el parque. Sin embargo, tras utilizar un ataque especial, el robot debe reponer su energía, momento que uno de los monstruos aprovecha para atacar. En esos momentos de desesperación, aparece un hombre de pelo largo. Sakura grita: "Ha llegado". Y el hombre se come una extraña semilla, transformándose en un enorme monstruo, al que Asami llama Betterman, y que comienza a





luchar contra el otro. Tras ponerse todos a salvo, Keita intenta enterarse de qué es lo que está sucediendo, pero Hinoki le dice que ella es una estúpida (?) y no sabe nada. Finalmente será Akamatsu quién le explique todo: él ha sido escogido como nuevo piloto del Neoroid, nombre oficial del Kakuseijin. El robot funciona con Linker Gel, una especie de sangre humana que se sincroniza con el cerebro del piloto. Pero sólo ciertas personas pueden conectarse con él. Los impulsos cerebrales son capaces de producir una energía que el robot amplia y utiliza para combatir Algernon, un extraño fenómeno que está provocando la mayor crisis en la historia de la humanidad.

¿Qué es Algernon exactamente? ¿Qué se esconde tras Sakura?¿Quién es Betterman? Una terrible pesadilla que no ha hecho más que comenzar.

DETALLES TÉCNICOS

Betterman es una serie de 26 episodios que comenzó a emitirse a principios de abril del año pasado. Sus autores intentaron llevar al mundo del anime la clásica historia de Kaijyu (cine de monstruos:Gojira, Gamera...), un género muy arraigado en Japón, pero consiguieron hacer que el argumento transcendiera la simple adaptación, convirtiéndolo en una epopeya de horror, donde no faltan elementos que recuerden a Giger, el célebre pintor.

En el apartado sonoro, nos encontramos con un opening más que aceptable, buena animación, y trailers que anuncian los próximos episodios que son de lo mejorcito, especialmente por la voz de Sakura, que estremece con sus palabras, "Tus genes se revolverán" o "Tu jugo pancreático se desbordará".

En la animación, Sunrise, como siempre, derrocha. La mezcla de CGs con cels sigue siendo impecable, como ya pudimos ver con Cowboy Bebop. Los combates gozan de mucho dinamismo, y el ambiente que se respira es agobiante, bajo un contínuo horror.

Por lo que respecta al diseño de personajes, es bastante bueno, en especial las chicas, aunque no por ello se interrumpe la atmósfera de horror que envuelve toda la serie. Un punto en contra es que, tanto por la caracterización de los personajes como por la forma de llevar la historia, se hace muy parecida a Evangelion. Por ejemplo, Sakura es muy enigmática y esconde más de un secreto. Keita tampoco es moco de pavo. Lejos del típico héroe, es un chico tímido y cobarde que no está muy convencido ante la tarea de pilotar un robot. Por su lado, Betterman se lleva la palma. Y es que una vez transformado en monstruo nos encontramos… ¡ante Gamera!

Estamos ante una serie que realmente promete. Personajes carismáticos, misterio, y terror del bueno, algo que se ve poco en el mundo del anime.

César Guarde
shiza@jax.zzn.com

STAFF

Director: Yonetani Yoshitomo
Diseño de personajes: Kimura Takahiro
Diseño de mechas: Ookawara Kunio
Producción: Sunrise

REPARTO

Betterman Lamia: Takehito Koyasu
Hinoki Sai: Kyôko Hikami
Keita Aono: Syôhei Yamaguchi
Sakura: Jyunko Iwao
Asami Miyako: Noriko Kuwashima
Shigeru Akamatsu: Chafurin



NEORANGA

El rey de los mares del sur

Neo Ranga, subtitulada como El Rey de los Mares del Sur, es un anime de 48 episodios dividido en dos temporadas de 24, que recientemente finalizó su emisión en el programa Anime Complex. La serie es realmente extraña en cuanto a aspectos técnicos, por un lado, porque en un principio carece de opening, y por otro, porque sus episodios tienen una duración media de sólo 14 minutos (y digo media, porque a veces baja a ocho). Sin embargo, la línea argumental es realmente interesante, ganándose con razón un puesto entre "animes" tan fascinantes como Evangelion, Gasaraki o Lain.

ARGUMENTO

Las hermanas Shimabara, Minami, Ushio y Yuuhi, llevan una vida más o menos normal en Japón. Las circunstancias no han sido muy favorables para ellas, y la mayor de todas, Minami, se pasa el día trabajando para poder sacar a su familia adelante. Pero todo eso está a punto de cambiar. Un día llega a la ciudad Jöel, un chico indonesio de diez años (con mascota incluída) que se presenta como el sobrino de las tres chicas, y las invita a visitar su tierra, el Reino de Barou. Tras un ajetreado viaje en avión y barco, llegan a la isla. Allí, descubren que Jöel es el hijo de su hermano mayor y una nativa, Juliel, que pertenecía a la familia real. Su hermano ha desaparecido y con él Juliel, y ellas son ahora sus sucesoras. Sin embargo, las tres se niegan a aceptar que su hermano esté muerto, y deciden regresar a Japón. Pero antes, Jöel tiene algo que enseñarles. Tras guiarlas por la selva hasta un muro de piedra, les explica que sobre ellas ha recaído una responsabilidad que no se pueden negar a aceptar: son el nuevo "Rey" de la isla, y a ellas pertenece la custodia del dios de Barou, NeoRanga. Como las chicas siguen sin aceptar tal responsabilidad, Jöel llama al dios, e inmediatamente, la roca se transforma en un enorme ser, el gran dios de los Mares del Sur, Neo Ranga. Pero claro… "si las tres chicas no van a NeoRanga, NeoRanga se va a Japón", y allí lo tenemos, aplastando todo lo que encuentra a su paso al más puro estilo Gozdilla, en busca de su "Rey". Es entonces cuando hace acto de aparición



¿Qué sucedería si un día aparece un monstruo en tu ciudad? ¿Y si fueses capaz de controlarlo, si tuvieses todo el poder de un dios en tus manos? ¿Qué harías? ¿Sabrías qué es lo realmente correcto? Éste es el tema principal de NeoRanga, una entrañable historia con el misterio de Evangelion y el encanto de Rayearth.

FICHA TECNICA

Trabajo Original: Aikawa Noboru
Diseño de personajes: Tanaka Hiro
Diseño de NeoRanga y Mechas: Takeuchi Shiho
Fotografía: Ikeda Yuuji
Diseño de color: Iwami Mika
Sonido: Wakabayashi Kazuhiro
Música: Kuniaki
Dirección: Kamiya Yasushi (?)
Sello: PonyCanyon & Studio Pierrot

KyoShinKai, una organización secreta de tintes políticos que controla gran parte de Japón, y que posee el poder de reanimar a los dioses muertos (KyoShin). Tras los fracasos de las JDF y la ASE (una parodia de Gasaraki), KyoShinKai secuestra a las tres chicas, a las que han estado espiando, y las utiliza para controlar a NeoRanga. Pero Ushio, la más dinámica de todas, consigue escapar e intenta detener al montruo, que se entretiene en la maravillosa tarea de destruir tanques y camiones. Un disparo hiere a la chica, lo cual provoca la ira del monstruo, que antes tan sólo se defendía. Cuando Ushio recobra el conocimiento, le grita "Yamete!" (lo mismo que Miharu le dice a Yuushiro en Gasaraki) y el monstruo se detiene, acerca a Ushio a su rostro, y sus ojos se transforman en ojos humanos. Finalmente, las tres chicas aceptan la sucesión al trono y toman posesión del dios, al que se llevan a casa como si de un animal de compañía se tratase. Sin embargo… los planes de KyoShinKai no han terminado. A partir de este punto, la trama se divide en diversas partes: por un lado, los ataques de los dioses muertos (Minakata, por ejemplo) enviados por KSK, y que ningún daño consiguen hacer a un ser prácticamente indestructible y con una capacidad de regeneración realmente alta. Y por otro, la vida que a partir de ese momento llevan las tres hermanas. Cada una de ellas utiliza a NeoRanga para un fin concreto, según su forma de pensar. Minami intenta conseguir dinero para sacar de la miseria a su familia; Ushio, se dedica al noble ideal de defender la justicia; y Yuuhi, la más joven e inmadura de todas, en su afán de utilizar a la gente, pretende destruir la ciudad que les dio la espalda. Cuando la vida no es fácil, la tentación de usar el poder para tus propios fines es alta.

CONCLUSIÓN

Aunque en principio la historia parece de lo más normalito –incluso ha sido calificada como un clon de Evangelion–, la verdad es que avanza para mejor, especialmente en la segunda mitad, tras el enfrentamiento con el dios Minakata. Pero las luchas no son ni lo único ni lo más importante. Es más, NeoRanga prácticamente no lucha. Principalmente, se describe la vida de tres chicas que tienen en sus manos un poder que no pueden controlar, pero que, a la vez, no tienen más elección que vivir con él. La pregunta que plantea NeoRanga es: ¿qué es dios para ti? No es una pregunta religiosa, sino filosófica, tal vez porque en Japón, al fin y al cabo, no hay una religión.

César Guarde Paz
shiza@jax.zzn.com





ASPECTOS TECNICOS

Además de los aspectos que hemos comentado, hay dos puntos que hacen de NeoRanga una serie especial: la música y el grafismo. Si la primera es una verdadera joya de los mares del sur, con percusiones polinésicas mezcladas con música japonesa, ("llevando con furia la carga divina de un dios") el segundo no es para menos. Las escenas de lucha son realmente impresionantes, y es que NeoRanga impone. Y eso por no hablar de los desnudos de las protagonistas, con sus cuerpos totalmente cubiertos por tatuajes tradicionales. En lo que respecta a la animación, baste decir que han sido los chicos de Studio Pierrot los que se han encargado de todo, y que ya llevan a sus espaldas series como Creamy Mamy (El broche mágico), Pastel Yumi (también emitida en Tele5), Fushigi Yuugi, KOR, YuYuHakusho o la mismísima Rurouni Kenshin (El guerrero samurai -_-¡)

AOKI URU

¿El secreto mejor guardado de Gainax?

Originalmente este largometraje se planeó para estrenarse en todos los cines japoneses durante 1995, pero todo el proyecto quedó congelado hasta el 97 debido a diversos problemas surgidos principalmente de la implicación de los miembros del staff en otros proyectos. Tal es el caso de, por ejemplo, Hideaki Anno que empezó a trabajar en Shin Seiki Evangelion pese a que en un principio iba a ser el director de la película. Además, estamos hablando de una producción de 2000 millones de yenes frente a los 800 que costó Honneamise y ya que Gainax pretendía conservar el mayor porcentaje posible de los derechos, era necesario buscar otro sistema de financiación.

Bien, pues el sistema escogido nos beneficia enormemente ya que ahora no nos encontramos solo ante la expectativa de una película si no que se abre ante nosotros un proyecto que abarca todos los medios. Este constará de varias fases de producción diseñadas de forma que cada una financie a la siguiente: un videojuego, una novela, un manga y por último la película. Hiroyuki Yamaga (director y guionista de Honneamise no Tsubasa y Aoki Uru) estará involucrado en todos los niveles: la dirección, escritura e incluso los gráficos por ordenador. Esto le permitirá refinar el mundo en el que se desarrolla Aoki Uru.

EL VIDEOJUEGO

En primer lugar tenemos un juego para la PlayStation que al ritmo de la música techno de Tsuyoshi, Takeshi Isogai y Joujouka nos introducirá en el veloz mundo de los combates aéreos de Aoki Uru. Debería de estar al salir ya, y paradójicamente, es de lo que menos información hay. Parece ser que se centra en los combates uno contra uno de jets entre distintos personajes, cada uno con su historia y habilidades.

La BGM del juego ha salido ya a la venta, en edición de coleccionistas (solo 3.000 copias), y con cinco tracks de los que tres son remixes del tema central. El título de este CD es "The Aoki Uru ep" (AMCM-4399, East-West Japan).







Cuando Hiroyuki Yamaga estrenó su primer largometraje de animación allá por el 87, Honneamise no Tsubasa: Royal Space Force, la industria sencillamente no estaba preparada para algo así. Por aquel entonces las películas de animación se hacían estrictamente para niños y nadie con más de 20 años iba a ver una. Pero esta película inició una nueva tendencia allanando el camino a películas tales como Ghost in the Shell de Oshii o Memories de Otomo. Ahora, 12 años después, Gainax está a punto para presentar su proyecto Aoki Uru y solo Buda sabe lo que nos deparará el futuro.



UN STAFF CON MUCHA MARCHA

No temo en equivocarme cuando afirmo que nunca había visto un staff como este; es en dos palabras, IM-PRESIONANTE. Con guión y dirección de Hiroyuki Yamaga (que ya demostró su gran talento en Honneamise no Tsubasa) junto a Kazuya Tsurumaki, Masayuki, y Shinji Higuchi como directores adjuntos (todos ellos conocidos gracias a Shin Seiki Evangelion y Kareshi Kanojo no Jijoo). También están los ya clásicos storyboards de Hideaki Anno, y diseños de personajes de Yoshiyuki Sadamoto, no podía ser de otro modo... al fin y al cabo es Gainax. Como directores de arte tenemos a Hiroshi Sasaki (director de arte de Roujin-Z, Fushigi no Umi no Nadia y Aim for the Top! Gunbuster) y Masanori Kikuchi (director de arte de Aim for the Top! Gunbuster, Fushigi no Umi no Nadia y Giant Robot) y como director técnico, nada más y nada menos que a Kenji Tsuruta (si no conocéis y reverenciáis Miss China: Spirit of Wonder merecéis la peor y más dolorosa de las muertes). Por último, pero no menos importante... tachaaann!! Masamune Shirow (¿y este quien era? a ver, a ver... ah ya, ¿no era el de Ghost in the Shell, y no se que más?) y Kazuki Miyatake al que vimos en acción en Gunbuster.

LA NOVELA

Escrita por Hiroyuki Yamaga (que también es el director de Gainax de cara al sector), la novela describirá el escenario básico de la historia pese a que ninguno de los sucesos que acontecerán en ella se verán en la película; serán historias distintas.

Antes de que la novela sea publicada impresa, es posible que se serialice en la World Wide Web, a través de Internet. El problema está en que por ahora solo se contempla la posibilidad de hacerlo en japonés aunque existe la posibilidad de que se traduzca al ingles.

Según Yamaga, hay ciertas expresiones que solo puedes representar en una novela, y otras que solo puedes hacer en la animación. Afirma que así podrá expresar los aspectos de su idea en el mejor formato para cada uno.

EL MANGA

La tercera fase definirá del todo el estilo visual de Aoki Uru. Un manga con guión y dibujos de Yoshiyuki Sadamoto. De la historia se sabe poco, podría tener algo que ver con la clásica idea del chico que va a rescatar a la chica, hasta el límite de sus posibilidades. Tanto con el manga como con la novela, Yamaga podrá desarrollar las relaciones de los personajes con el mundo que les rodea de modo que parezcan más reales. Después, al no usar a ninguno en la película, habrá un nuevo comienzo habiendo ganado conocimiento sobre la dinámica de este mundo.

LA PELICULA

Para cuando se alcance esta fase, la última, todos los elementos estarán ya muy refinados lo que unido al elevado presupuesto, nos asegura casi con toda seguridad que estamos ante la película más importante de la animación japonesa de todos los tiempos (glups, espero que nadie me crucifique por decir esto aunque... a ver quien se atreve a rebatirme).

Originalmente, Aoki Uru se concibió para estar ambientado en el mismo mundo de Honneamise, solo que cincuenta años después. Ahora, el proyecto ha cambiado convirtiéndose en una criatura completamente diferente que será la última de nazca de los estudios Gainax este milenio (si contamos que el fin del milenio es este año y no fue el pasado claro ?_?). Pese a esto es probable que se incluya más de una escena para los nostálgicos. Por ejemplo, en el concepto original de la película estaba previsto hacer una escena donde un caza entrase y aterrizase en la estación de tren de Honneamise trastocada por el paso del tiempo, de modo que estar atentos a las sorpresas.

En cuanto a la ambientación de la película, en Honneamise veinte personas pasaron dos años creando detalles de un mundo que podría existir; la esencia era la de inventar una tremenda mentira en la que pudieses llegar a creer. Esta vez la idea es concentrarse en la velocidad hasta el punto de que se sienta mareo de lo rápido que se muevan las cosas. Según Yamaga, este concepto de "velocidad" será tangible en todos los aspectos, siendo el foco de Aoki Uru.

También hay que destacar del film el uso intensivo que hará de la animación por ordenador; sobre todo en los fondos de los combates aéreos que serán tridimensionales. La idea es hacer una aproximación a las 3D similar a la de otra gran película, Mononoke Hime. Es decir, utilizar los gráficos de ordenador para crear escenas mucho más impactantes sin que te des cuenta necesariamente de cómo están hechas. La diferencia radicará en que en Aoki Uru, este sistema se aplicará mucho más, también en los movimientos de cámara (y sin animo de parecer un hereje, tomaría como ejemplo la nueva adaptación animada de Disney de Tarzan... todo un prodigio en este campo).

Creo que sobran las palabras. Esperamos ver pronto lo que puede dar de si el trabajo de un grupo formado por los mejores profesionales de todos los medios aplicado a una historia que no nos defraudará. Rezo para que tenga el éxito esperado y como ha pasado en raras ocasiones en nuestro país, podamos verla como se merece, en cine.

Miguel Michán "EM3"
gainax-owner@onelist.com

LA GRAN X

Planeta DeAgostini finalmente ha cedido a las súplicas de los aficionados, no sin cierto escepticismo, y tiene intención de publicar la mundialmente famosa obra de CLAMP, X. Su éxito o fracaso determinaran en cierto modo la política de esta editorial para sus próximas publicaciones, ¿hacer caso a las peticiones de los fans es rentable o es un suicidio? ¿Compran los lectores lo que piden? ¿Saben los lectores qué es lo que están pidiendo?



X ha sido editado en EE.UU., Francia, China e Indonesia, y hace ya un tiempo **Planeta** publicó el primer tomo en formato prestigio a partir del material de la edición de la americana **Viz Cómics**. El fracaso fue impresionante, tres numeritos de nada y se dejó de publicar. Por aquel entonces el mercado no estaba lo bastante maduro para asimilar un ¿shojo? (por favor, no entremos en la dichosa polémica) de estas características. Muchos meses más tarde cientos y cientos de aficionados a **CLAMP** (sobretodo aficionadas) escaparon del infierno de los editores pidiendo a gritos más mangas de estas autoras, entre ellos **X**. La edición de esta serie fue memorable, tan grande fue su fracaso que muchos aficionados a **CLAMP** ni siquiera saben que fue editada.

Por otra parte, lo que se editó era tan solo el prólogo, y la verdad es que deja un poco frío a cualquiera... Personalmente no me empecé a interesar por **X**, hasta que no vi la película y me enteré mejor de la movida.

Ahora tenemos un público más veterano, que debería saber apreciar este manga, aunque quizá es ya tan veterano que no se ha molestado en esperar la improbable continuación y adquirió el manga en otros idiomas... ¿Tendrá éxito esta edición o volverá a ser un fracaso? Yo voy a ir haciendo porra con los colegas de **Dokan**... Decidiré por qué apuesto a cara o cruz, porque la verdad es que es imposible prever nada...

Mientras tanto doy las gracias desde estás páginas a **Jaime Rodríguez** por currárselo y darnos otra oportunidad, y os animo a que le escribáis para agradecérselo vosotros también, que no todo ha de ser criticar.

¿DE QUÉ VA?

A estas alturas la mayoría de vosotros lo sabrá de sobras, pero para nuestros lectores menos expertos ahí va un pequeño resumen del







argumento de X.: Kotori, una chica joven, tiene un extraño sueño acerca de Kamui, un amigo de la infancia. Ese mismo día tiene la oportunidad de darse cuenta de que era un sueño premonitorio, ya que Kamui ha regresado a Tokyo tras una larga ausencia. Pero ocurre algo extraño, Kamui no es el de siempre, no le presta ninguna atención e intenta librarse de ella... Las cosas han cambiado mucho desde que se prometieron en matrimonio de pequeños, puede que fuera cosa de críos, ¿pero no eran tan amigos?

Y es que Kamui ya no es un joven cualquiera, ha sido marcado por el destino para proclamarse vencedor de una guerra divina entre los dragones del cielo y los de la tierra. Bueno, a mi eso me pasaba todos los días antes de desayunar, no se qué tiene de especial...

Siete son los miembros de cada uno de los clanes, y los dos bandos quieren a Kamui en sus filas, lógico... la profecía dice que el llevará la victoria a uno de los dos bandos, aunque el no se muestra partidiario de ninguno de los dos.

Por si fuera poco Kotori tiene un hermano (que ya suele ser suficiente desgraicas :-P) predestinado también a formar parte de uno de los dos clanes.

La historia se desarrolla entre intrigas, poderes extrasensoriales y comabates, muy curiosos por cierto, ya que los contendientes despliegan una barrera psíquica interdimensional chiripitiflaútica para evitar destruír el mundo real..

Como nota curiosa os haré saber que de acuerdo al guión del manga el mundo pudo haberse acabado el 9 de septiembre de 1999 y quizás no nos hayamos dado cuenta de ello... (esta profecia la respalda Ryoichi Ikegami, que predijo lo mismo en Mai, la chica con poderes).

Otro detalle interesante es la aparición de Subaru y Seishiro de Tokyo Babylon, aunque ligeramente modificados. Algunos consideran a Tokyo Babylon como un sub-historia de la complicada trama de X. Una idea interesante.

No se os ocurra perderos este trepidante manga, donde la sangre fluye al ritmo de X-Japan y los buenos a veces son malos (y vicecersa), y rezad para que cuaje en España.

Morpheus

MAISON IKKOKU

La película editada por Manga Films

ALGO DE HISTORIA

Maison Ikkoku fue publicado originalmente como manga por Kodansha, su éxito hizo que la historia se llevara a la televisión por la Tokyo Movie Shinsha. Esta animación visitó nuestras pantallas como Juliette je t'aime, aunque pocos recuerdan aquella emisión en Antena 3 doblada en Sudamérica. Planeta DeAgostini hizo una arriesgada apuesta publicando el manga para un mercado todavía recién nacido, el renombre de su autora, Rumiko Takahashi, no impidió que la serie fuera cancelada tras una serie limitada de 7 números, que para colmo estaba incompleta, se utilizó material de la americana Viz y se omitieron unas 30 páginas a modo de capítulos completos. Después de esto no se volvió a saber nada de Yusaku y Kyoko, protagonistas de la comedia, hasta hace unos meses, cuando un grupo de aficionados se armaron de valor y empezaron a faneditar el manga. La buena acogida de la iniciativa tal vez haya reavivado la afición a uno de los mejores mangas que han pisado estas tierras, al menos eso parece, ya que Manga Films puso a la venta el 16 de febrero una cinta de más de hora y media con El episodio final: La película y Náufragos en la isla de Ikkoku, ambos producidos por Shogakukan y Kitty Films.

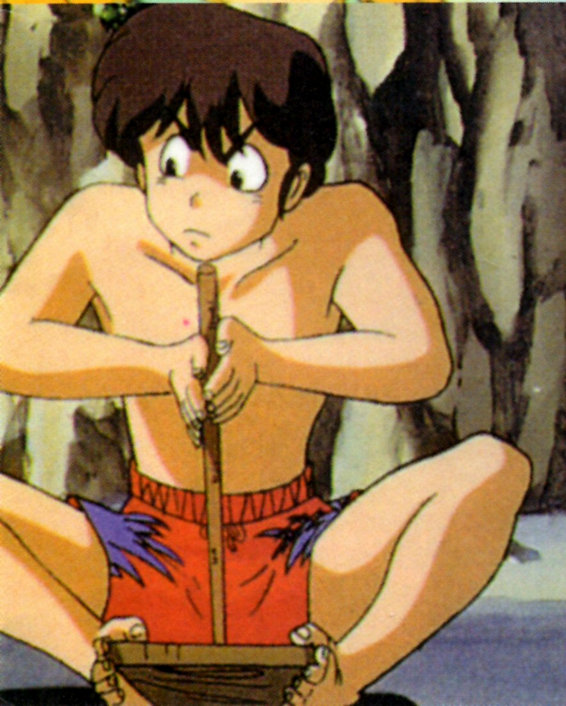


LA PELÍCULA

Quedan un par de días para la boda de Yusaku y Kyoko, los vecinos de Maison Ikkoku deciden tratar de amargar la vida al novio, para variar. Organizan otra fiesta en su habitación y empiezan a cuchichear, al parecer Kyoko ha salido sin decir a donde, y se retrasa mucho, tam-







bién hay algo sobre una carta que estaba esperando... Entre cotilleos y cotilleos se montan una película impresionante en la que Kyoko tiene un amante y se va a fugar con él porque ya no le gusta Yusaku. Por supuesto todos estos cotilleos no deben llegar a oídos de Yusaku, que él esté en la habitación es un detalle de menor importancia. Yotsuya, Ichinose y Akemi ya parecen satisfechos, acaban de amargarle la noche a Yusaku, pero... ¡tachán! Entra en escena Yagami Ibuki, un ex-alumna de Yusaku (bien avanzada la historia Yusaku hace prácticas como profesor en una escuela femenina) que está enamorada de él. Le visita para celebrar su cumpleaños, aunque cumple 20 parece que siga en los 15, ya que se porta como una cría al enterarse de la boda.

Los vecinos están de suerte, ya tienen arreglada la noche enemistando a Yagami y Yusaku, de modo que no dudan en invitar a la fiesta a Nikaido, el vecino de la habitación 2 (aparece hacia el noveno volumen del manga, creo recordar), para que le ayude en la tarea. La casa se llena de más personajillos; como el padre de Kyoko, un ex-jefe de Yusaku, los chicos del club de marionetas, el entrenador Mitaka y su esposa, Ikuko, el jefe de Akemi, que quiere casarse con ella, Sakamoto, el fiel amigo de Yusaku y alguno que otro más.

La historia se desarrolla entre disparates, puyas e intentos de romper la relación de Yusaku con Kyoko, la rutina de la casa, vamos. A pesar de todo el final es bastante enternecedor.

NÁUFRAGOS EN LA ISLA DE IKKOKU

Mitaka invita a toda la panda a hacer un crucero en su nuevo barco, el cual, lamentablemente, no soporta los bailes etílicos de Mrs. Ichinose. Haciendo gala de su sentido común y adicción a las bebidas alcohólicas, Ichinose, Yotsuya y Akemi consiguen transportar todo el sake y cervezas hasta una isla desierta. Mientras Yusaku y Mitaka se pelean para conseguir comida para Kyoko, Yotsuya explora la isla y descubre algo sorprendente, que no le da la gana de revelar a todo el mundo.

Los vecinos de Maison Ikkoku disfrutan de unas tranquilas vacaciones entre borracheras y el espectáculo que dan los enamorados, sería una pena revelar que detrás de la colina hay civilización y una tienda de ultramarinos...

APUNTES Y COMENTARIOS

Durante la primera parte de la cinta oiréis constantemente hablar de “la portera” para referirse a Kyoko, os chocará un poco si leísteis el manga de Planeta DeAgostini. Kyoko es la kanrinrin (manager, portera, conserje) de Maison Ikkoku, y los inquilinos la suelen llamar por ese nombre, igual que entre compañeros de estudios se llaman sempai o kohai, o a un profesor le llaman sensei. Un punto a favor de Manga Films por respetar este detalle. El punto en contra es el doblaje, en ocasiones muy poco conseguido. La voz de Akemi está muy bien, pero no se puede decir lo mismo de la de Yotsuya. Yotsuya es un tío impasible, debería tener una voz más imperturbable, casi carente de emociones. Y el caso de Yusaku tampoco es muy bueno, éste sí que debería expresar más sus emociones, un poco (mucho) más de énfasis en el doblaje no habría estado de más. El resto ni fu ni fa, algunas voces no pegan mucho con el carácter de los protagonistas, pero esto también depende un poco de la imaginación de cada uno.

Lo que hay que destacar es el buen precio de la cinta, 1.995 ptas. es una ganga en comparación con lo que costaría la cinta en Japón, y la duración de la cinta es de más de hora y media.

A pesar del detalle del doblaje es una adquisición muy recomendable, tanto para los que recuerdan la serie como para los que no la han conocido aún.

Morpheus

Mamono Hunter YOHKO
Dos Cazadoras mejor que una

Los OVAs 1-5

Esta serie de Ovas fueron editados por Manga Films hace ya unos años, y en ellos se narra las aventuras y desventuras de Yohko , una "tipica" estudiante de instituto, pero que debido a pertenecer a la familia Mano se ve obligada a ser estudiante por el día... y cazadora de demonios a tiempo parcial, supongo que todos vosotros habréis visto ya estos OVAs (¡y si no, no sé que esperáis!).

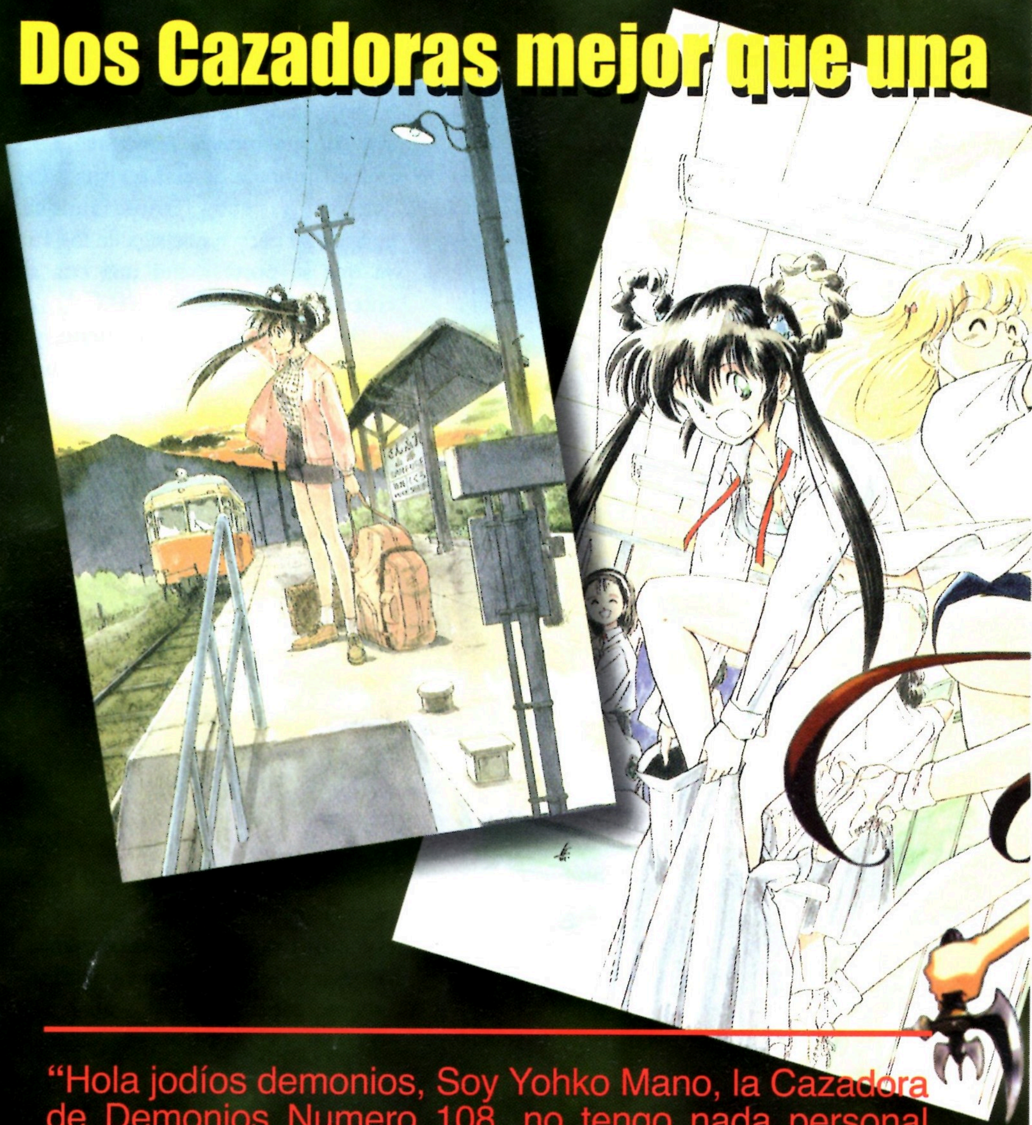
No os voy a engañar, Mamono Hunter Yohko no es ninguna obra maestra del anime, pero son unos OVAs muy divertidos, y tienen unas escenas de combates geniales, por no hablar de que a mí personalmente siempre me han encantado las dos... Coletas de Yohko, (arrgh, pero que estoy diciendo).

La animación no está muy cuidada, sobre todo en el OVA 1, pero va mejorando a lo largo de los demás. La impresión que da es que se hizo el primero con alfileres y al funcionar se fueron haciendo el resto con mas medios...

Mamono Hunter Yohko es ante todo una parodia del genero "adolescentes con poderes especiales luchando contra monstruos de otra dimensión", en el que se toma con humor (y cierto toque "picante") este tema. No hay más que ver como se toman los discursos de la abuela: "La responsabilidad de la familia Mano como cazadoras de demonios a lo largo del tiempo… y tal y tal y tal…", Las pretensiones sponsorizadoras de Chikako la amiga de Yohko, o su compañera Azusa, Cazadora de demonios en practicas, y su libro "Todo lo que se necesita saber acerca del hiperespacio y el viaje transdimensional".

OVA 6

Este es el último de la serie y el único que no ha sido editado en España. En él la animación cambia, se nota mucho más trabajada, asimismo el estilo de dibujo de los personajes también es diferente, más "adulto", (la que más cambia es la abuela, parece la prima de Yoda) "Para cazadora de demonios tu ser, los caminos del lado oscuro debes evitar"… : -D



"Hola jodíos demonios, Soy Yohko Mano, la Cazadora de Demonios Numero 108, no tengo nada personal contra vosotros, pero el conceto, es el conceto y alguien tiene que liberar a las almas humanas de vuestros maléficos planes, y además tengo que liberar mis frustraciones para conseguir aumentar mi autoestima (mi psicoanalista dixit), así que voy a sacar mi espada-alma y os voy a convertir en abono para el césped"

Si, no es el original, ahora mismo no me acuerdo, pero el espíritu de la frase es el mismo, ¿no? :-P







Ficha Tecnica:

Idea Original: Juzo Mitsuki
Diseño de Caracteres: Yoshimitsu Ohasi
Diseño Original de Caracteres: Takeshi Miyao
Director: Akiyuki Shinbo
Producida por la Toho

Seiyuus

Yohko y Ayako: Hisakawa Aya (Arimi de *M. Boy*)
Madoka Mano: Mitsuya Yuji
Azusa 2: Yoshida Konami



En él aparece Ayako, la prima de Yohko, que quiere ocupar su lugar como cazadora de demonios numero 108, para lo cual no duda en intentar poner bajo tierra a la actual portadora de tal honor…, en esa despiadada labor (nya nya nya nyaaaaa) la asiste una tal Azusa 2 (¿hermana gemela de Azusa? ¿Clónica? ¿No se le ocurrió nada mejor al guionista?).

Es un OVA con una animación muy cuidada, ¡y las transformaciones de Ayako son para caerse de espaldas! :-P Además durante la primera parte del OVA, en la que la comedia está mucho más presente no puedes evitar partirte de risa cada vez que Ayako le va quitando un nuevo novio a Yohko (misera de mí, infelice…).

"Mamono Hunter Yohko no es ninguna obra maestra del anime, pero son unos OVAs muy divertidos, y tienen unas escenas de combates geniales"

Nada más, espero que tengáis oportunidad de ver este OVA alguna vez o que Manga Films se decida editarlo (a ver que hora es… rayos… las 10:30 y ya borracho). Por que los fans de Yohko (que sé que son muchos) ¡estarán encantados con él!.

No quiero despedirme sin hacer una entrevista a un otakuguay que nos va a dar su sincera opinión sobre esta serie de OVAs:

Kalisto: Bueno que te parece Mamono Hunter Yohko,

Otakuguay: Bueno, me parece una serie de OVAs muy poco trabajada, previsible, que sólo puede atraer a un grupo de público inmaduro e inculto.

Kalisto: Parece que me conozcas de toda la vida, ¿algo más?

Otakuguay: Sí, que es hentai

Kalisto: …Aggggghh. Kabrón, que puñalada en el pecho, menos mal que aquí tengo…

(Ruido de aparición de una espada-alma (¡traducida aquí en España como espada corta-demonios!))

¡¡CHAAASS!!, ¡¡CHAAAAASSS!!, Y ¡¡CHAAAKA-CHAAASSS!!

Kalisto: Bueno, y con esto despedimos nuestra entrevista, no sin antes despedir a nuestro otakuguay invitado… perdón, ahora son tres… : -D

(¡Sí, señor!, lo habéis adivinado, es el día del chiste malo en la sección de anime recomendado).

Kalisto no Baka!
Kalisto5@yahoo.com

Konorebi no Motode

Tsukasa Hojo pero sin pistolas

La mayoría de los mangas se pueden clasificar por su temática, estudiantiles, de ciencia ficción, de humor, eróticos... Pero Komorebi no Motode no encaja en ninguno. Podríamos decir que es un manga ecológico, es quizás a lo que más se acerca, pero las relaciones y los sentimientos de los protagonistas también son muy importantes.

CROSSOVER

Ya lo había hecho antes, coger personajes de una serie y hacer que aparezcan en otras, aunque siempre con ligeras variaciones. La protagonista de Komorebi no Motode es Sarah Nishikujo. Hizo su debut en City Hunter en el papel de una joven heredera de familia rica que tenía el poder de leer la mente. En Komorebi... sufre algunos cambios. El diseño es el mismo, pero es algo más mayor, y sobre todo más madura de caracter. También cambia su entorno, puesto que ahora es hija de un floristero que tiene un sospechoso parecido con Umibozu (también de City Hunter, Seaghost o Halcón en las versiones occidentales...). Su poder en esta ocasión consiste en poder comunicarse con los vegetales (dicho así parece que hable con las lechugas...).

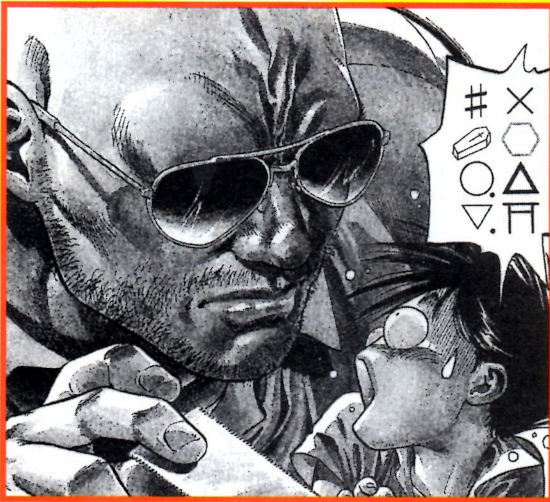
¿QUÉ MÁS?

Al empezar el manga vemos a un chico, Tatsuya, intentando cortar un árbol con el que está cabreado (gente que habla con lechugas y se cabrea con los árboles... luego dicen que el manga no es peligroso...), pero se ve sorprendido por un trailer que casi le atropella. De el baja Sarah y, al verla, Tatsuya piensa que los camioneros son muy atractivos últimamente. Mientras el balbucea ella se acerca con mirada asesina y le da un tortazo de esos que se oyen desde muy lejos. Tatsuya se rebota, ella se pone entre su sierra y el árbol, Tatsuya se dispone a cortar y entonces aparece un ogro, el padre de Sarah. Ese si que es camionero, con unos dedazos más grandes que los brazos de Tatsuya le quita la sierra y le espanta. Señoras y señores, les presento al floristero más delicado del mundo.

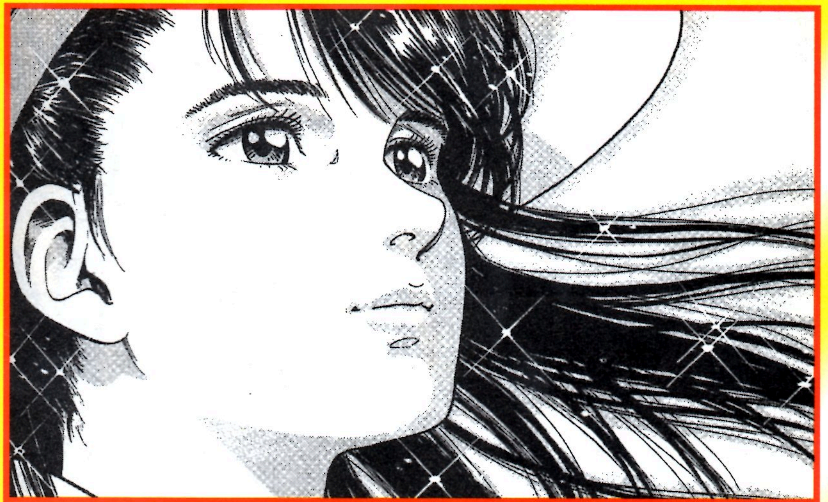


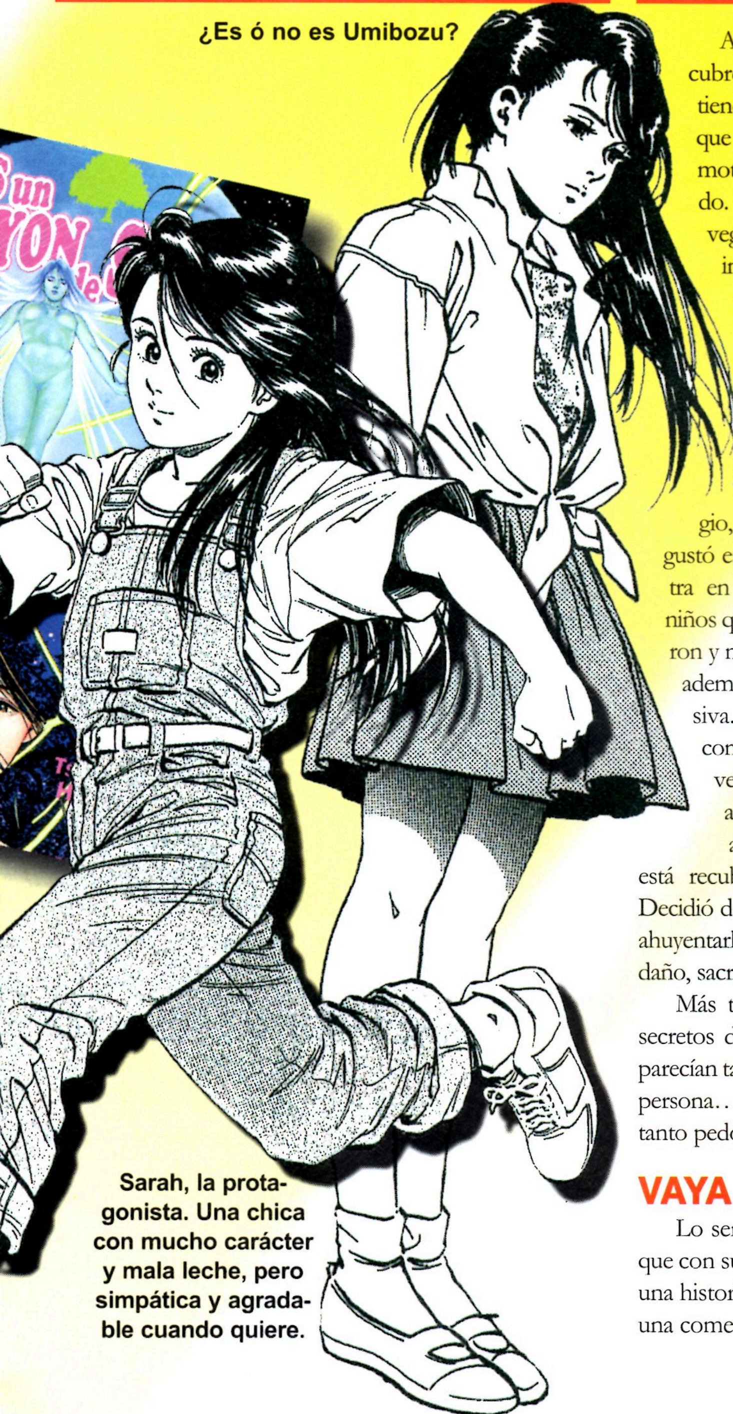
Portadas de la suculentaedición francesa de Tonkam.

Tsukasa Hojo es un autor ya consagrado, la calidad de sus dibujos es indudable, y sus historias nos hacen desternillarnos de risa a la vez que nos enternecen un poco. Pero lamentablemente se ha encasillado un poco en el género policiaco-detectivesco. Komorebi no Motode es una historia distinta, original y difícil de clasificar.



¿Es ó no es Umibozu?





Sarah, la protagonista. Una chica con mucho carácter y mala leche, pero simpática y agradable cuando quiere.

A lo largo del capítulo se descubre que la hermana de Tatsuya tiene que ir en silla de ruedas porque calló del árbol, y ese es el motivo de que éste esté enfadado. Sarah habla con el noble vegetal que está muy triste por el incidente, el árbol ama a los niños y le gusta que trepen por sus ramas, pero no tenía intención de dañar a nadie.

El manga esta formado por pequeñas historias como ésta, Tatsuya y Sarah, compañeros de colegio, son los protagonistas. Me gustó especialmente una que se centra en un árbol maldito. Algunos niños que se subieron a su copa cayeron y murieron, ya nadie se acerca, y además despide un aura muy agresiva. Cuando Sarah consigue comunicarse con él descubre la verdad, el árbol despide este aura porque quiere muchísimo a los niños, pero su tronco está recubierto de musgo y resbala. Decidió despedir ese aura agresiva para ahuyentarlos e impedir que se hicieran daño, sacrificándose así por ellos.

Más tarde descubriremos algunos secretos de Sarah y su madre, que se parecían tanto que quizás sean la misma persona… o no. Pero un profesor un tanto pedófilo está bastante intrigado.

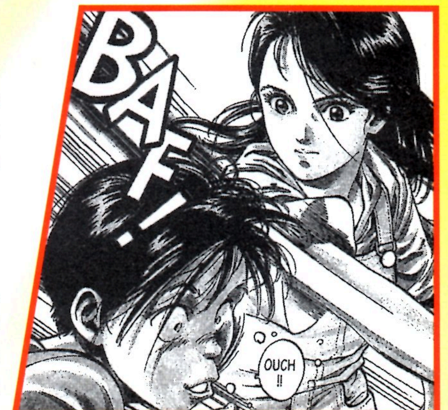
VAYA ÑOÑADA

Lo sería si el autor no fuera Hojo, que con su maestría consigue convertir una historia ñoña y sentimentaloíde en una comedia que llega a lo más hondo de nosotros. Además no se hace repetitiva, puesto que tan sólo hay tres tomos (y la historia finaliza). El grafismo también suaviza un poco las pasteladas, el estilo de Hojo está a medio camino entre el realismo y la caricatura, y por supuesto es sublime.

En mi opinión podríamos llegar a clasificar esta obra como “manga de autor”, ya que pienso que Hojo nos quería transmitir un mensaje algo abstracto, una parte de sí mismo. Lo que es cierto es que no hay muchos elementos claramente comerciales en este manga.

Para finalizar, lo podéis adquirir en la edición francesa de Tonkam, con el título de Sous un rayon de soleil (Bajo un rayo de sol). Las características de la edición son las habituales, reproducción del tomo japonés en cuantro a formato, diseño y sentido de lectura, papel bueno, impresión buena, 192 páginas… Por unas 750 pelas. El original fue publicado por Sueisha, en 1993.

Jorge Orte
jorge@aresinf.com



ANIME EN DVD

ZONA 2

Cuando el DVD era una tecnología aún en desarrollo se anunció que el sistema de vídeo no sería un problema para los usuarios de distintos países, con lo cual empezamos a frotarnos las manos. Más tarde la noticia fue que habría 6 regiones diferenciadas, y que los reproductores fabricados para una determinada zona sólo reproducirían DVDs fabricados para la misma, con lo cual se nos cayó el alma a los pies de nuevo. Cuando por fin se estableció la demarcación de dichas zonas vimos con disgusto que EE.UU. y Europa no estaban en la misma, no podríamos ver los últimos estrenos de **Hollywood** a la vez que los yankees, pero según la vista se nos desplazaba hacia la derecha descubrimos que estábamos en la misma zona que Japón. ¡Bien! ¡Estamos salvados! Para empezar, el formato DVD es mucho más barato de duplicar que una cinta de vídeo, y aunque en Europa esas diferencias parecen no ser tenidas en cuenta, no ocurre lo mismo en Japón. De modo que de buenas a primeras nos ahorramos algún dinero en la compra y no necesitamos adquirir ningún aparato especial. Por fin las últimas novedades japonesas están a nuestro alcance, compramos un DVD importado en alguna tienda de internet, por catálogo o dónde sea, la metemos en nuestro reproductor y…

… ¿VALE LA PENA?

Claro, ocurre que por el momento no hay muchos usuarios de DVD en España. Antes de hacer un importante gasto como es la adquisición de un DVD hay que saber si nos interesa lo que nos ofrece. Pues muy bien, la filosofía del DVD es la de "el cine en casa", es decir, disfrutaremos de una calidad de imagen muy superior a la del vídeo doméstico. Los DVDs utilizan el sistema de compresión de vídeo MPEG 2, la calidad depende de la compresión aplicada, cuanta más compresión menos calidad, pero más capacidad, y viceversa. Si la imagen es excelente hay que decir que el sonido es insuperable. Nuestra televisión





Algunos odiamos nuestro vídeo por no reproducir NTSC. Si compramos una cinta de anime importada de Japón necesitamos un vídeo multisistema para verla, y convertirla al sistema PAL en un centro de imagen cuesta unas 5.000 ptas. Sin embargo el DVD nos va a facilitar mucho las cosas a los otakus europeos...

VIDEO CD

Se trata de otro formato de vídeo digital. El sistema es similar al del DVD en cuanto al sistema de compresión, MPEG 1, que ofrece mucha menos calidad. El soporte es un CD normal y corriente, eso lo hace fácilmente duplicable por piratas. Manga Video ha editado en este formato alguna película en EE.UU., como Appleseed, pero ha pasado sin pena ni gloria. Se ha utilizado bastante en China para comerciar anime (y películas de cine) de forma ilegal. La ventaje es que no hay ningún tipo de limitación geográfica y que es mucho más económico que un DVD. Puede ser leído en ordenadores y DVDs sin problemas, los aparadores lectores de VideoCD no abundan, pero también existe un complemento para la PlayStation.



IMPORTANTE:
Cuando compréis un lector DVD-Vídeo que sea compatible con NTSC. Es raro que no lo sea, pero podríais encontraros desagradables sorpresas. También necesitaréis una tele con entrada de euroconector para poder ver correctamente películas importadas (y algunas nacionales). Informaros tamnbién sobre si lee CD-R.

nunca tendrá el tamaño de la pantalla de un cine, pero si nuestro equipo de sonido es decentillo más vale que nos insonoricemos la habitación, porque los vecinos nos echarán de casa. El sonido Dolby Stereo Surround (si, el del helicóptero de los cines, que por cierto también sale en algunos DVDs), está al orden del día, pero algunos (cada vez más, ya empieza a ser raro que no lo ofrezcan) dan la posibilidad de escucharlo a través de 6 altavoces (imaginad *Akira* o *Ghost in the Shell*...). Después de la experiencia de visionar y escuchar un DVD el vídeo convencional nos dará mala gana, incluso la emisión televisiva normal y corriente. Pero es que hay más... Un DVD tiene una capacidad de almacenamiento muy importante, los más "grandes" admiten 16GB de información, aunque habitualmente se utiliza el de 5,2GB. Esto significa que podemos obtener muchos capítulos de una serie de animación en un solo disco del tamaño de un CD (ya lo cobrarán más caro). Y, por supuesto, en tanto espacio caben muchas bandas sonoras. No sabemos con certeza a qué idiomas se doblan los DVDs de anime japoneses, pero estamos bastante seguros de que uno de ellos puede ser el inglés, y no sería de extrañar que se animaran a hacerlo al castellano, que para algo somos vecinos de zona, si no siempre existe la posibilidad de encontrarlos subtitulados. Como postre, y para hacer más atractivos los DVDs hay algunos "regalitos" , tales como trailers comerciales, "como se hizo", filmografías de algunos componentes del staff... lo que se les pueda ocurrir.

Las ventajas sobre el VHS son indiscutibles, más y mejor al mismo precio (en Japón)... pero claro...

¿NO ES MUY CARO?

Menos de lo que parece. Podemos encontrar reproductores de DVD-Video desde 60.000 ptas, lo que viene a costar un vídeo stereo normalito. Aunque por supuesto, si queremos más prestaciones y sonido en 6 altavoces tenemos que pensar en gastarnos las 100.000. Si esto nos resulta demasiado caro podemos adquirir lector para ordenador. Con una máquina potente (K6-2 300 o Pentium II 300 en adelante) tan solo necesitaremos el lector, unas 20.000 ptas. Si nuestra máquina no da de sí, o queremos ver las películas en la TV podemos comprar uno con tarjeta descompresora MPEG2 por unas 40.000 ptas.

El precio de las películas en España es cada vez más asequible (la media ronda las 3.995 ptas), y las japonesas las podemos comprar por unas 5-6.000, algo más baratas que un videocasette.

¿TIENE FUTURO?

Ya lo creo. El Laser Disc fue una pifia, aunque en Japón aún es muy utilizado, pero el DVD se ha convertido en un standard audiovisual. Los reproductores cada vez son más asequibles, y gracias a los acuerdos de fabricantes y productoras el número de títulos disponibles aumenta cada semana. En lo que respecta al anime... **Manga Video** y **Pioneer** en USA ya están haciendo sus pinitos, por lo que respecta a España no hay nada seguro, pero **tanto Manga Films** como **Filmax** (*Spriggan*) lanzan películas de imagen real en este formato (**Manga Films** ha lanzado *Muertos de risa*). En el mercado de los ordenadores las grandes marcas (**Inves**, **IBM**, **MacIntosh**...) ya incluyen lectores DVD de serie y, por otra parte, **Sony** se ha decantado por este formato para la **PlayStation 2**, se rumorea que **Sega** piensa aplicarlo en un futuro a la **Dreamcast**. Cine, música, videojuegos y datos informáticos en un único so-porte con un brillante futuro, y la prueba es que ya hay dos revistas sobre DVD en el mercado, una de ellas es *DVD Actualidad* y la otra la edita nuestra empresa, se llama *DVD Magazine* y regala un DVD con trailers de cine y demos de programas de ordenador.

Este artículo no ha tocado mucho la temática manga/anime, pero las posibilidades que este formato ofrece al anime y al mercado español hacían necesario dedicar un artículo a informaros sobre él.

Jorge Orte
jorge@aresinf.com

ANNIVERSARY



Este libro de ilustraciones no es de los más conocidos de la autora, pero no por ello deja de ser muy interesante. Se trata de un libro conmemorativo del cumplimiento de sus diez años como ilustradora, desde 1983 hasta 1993. Uno de sus mayores atractivos es que en su interior se encuentran una buena cantidad de ilustraciones de Creamy Mami.

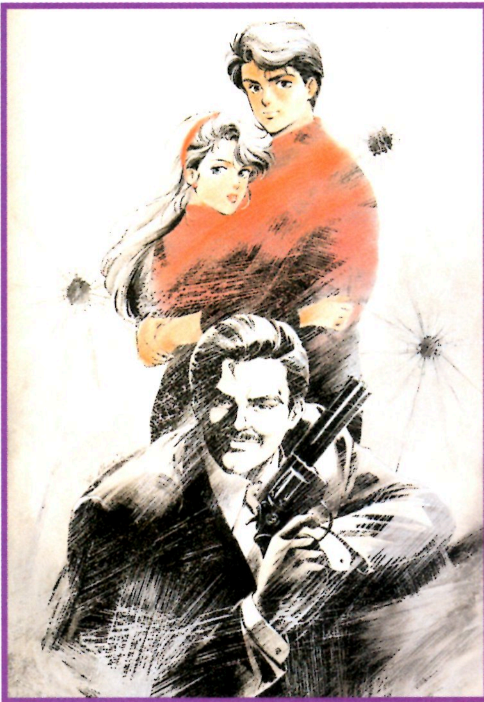




Este libro de ilustraciones no se sale demasiado de la tónica de esta autora, predominio de ilustraciones de bella mujeres, con motivos fantásticos y colores suaves. Pero de vez en cuando encontramos alguna que se sale de lo habitual. Pasemos a comentar las cuatro secciones que o componen:

THE GLASS OF AMBROSIA

En este apartado podemos contemplar algunas ilustraciones inéditas de Akemi Takada realizadas con distintas técnicas, aunque la mayoría en su línea habitual. Muy guapa esa ¿caperucita roja?, aunque el lobo no parece muy fiero. Pero la ilustración que más que ha gustado de este apartado es sin duda la de la página 5, la de la chica desnuda y el pez que se acerca a ella (¿hablamos de Takada o de Dalí?).



THE BLOSSOM DREAM OF AMARANTH

Incluye dibujos de su época amateur (¿pero esta mujer ha sido amateur alguna vez?) y algunas ilustraciones para merchandising. Geniales las chicas con trajes o motivos chinos, pero la chica con el kimono y las katanas deja sin aliento a cualquiera. También son muy interesantes un par de naipes, pero yo no jugaría con ellos en el bar de la esquina. Y de nuevo algo de surrealismo, la chica y el gato que cae del cielo.

Aparte de sus tradicionales dibujos de bellas mujeres me ha llamado mucho la atención la serie de ilustraciones del detective, sobre todo por el contraste del blanco y negro con el color.

THE COCOON OF FEATHER STAR

Aquí está esa colección de dibujos de Creamy Mami. En ella hace gala de su dominio de las distintas técnicas de ilustración, está razón, junto a la diversidad de vestidos y escenarios en los que nos presenta a Creamy, hacen que la variedad de esta sección sea suficiente motivo para adquirir el libro.

BLACK AND WHIT PRÄPARAT

La última sección es, para variar, la de dibujos en blanco y negro. El folklore, la mitología, lo sobrenatural y el surrealismo son protagonistas. Alcanzar la perfección en la ilustración en blanco y negro es tan complicado o más que hacerlo en color, Takada lo consigue de dos forma distintas, con trazos fuertes o ilustraciones más suaves.

Especialmente recomendado para los fans de Akemi Takada y los amantes de la buena ilustración.

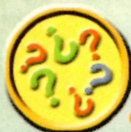
Jorge Orte
jorte@aresinf.com





FICHA TÉCNICA:

Autor: Akemi Takada
Título: Anniversary
Páginas: 112(b/n y color)
Publicación: 10-6-1993
ISBN: 4-89189-297-8



¿Quién se acuerda de...?

ALAS DE GUERRA SOBRE EL JAPÓN

Una amarga historia de aviones y pilotos

En España se han publicado un montón de mangas que pasaron sin pena ni gloria, independientemente de su calidad. Escondidos entre las estanterías de las librerías están algunos de ellos esperando a que una mirada curiosa les preste algo de atención, pero nadie se percata de que están ahí. Menos nosotros, que queremos hacer que sean recordados, así que... ¿Quién ha leído Alas de guerra sobre el Japón?







Planeta DeAgostini - 1995
Alas de guerra sobre el Japón
Seijo Takizawa

92 págs. Formato novela gráfica (tipo álbum europeo).
ISBN: 84-395-4641-6

Planeta DeAgostini hizo un montón de experimentos, la mayoría fallidos, durante su primera época como editora de manga. En el formato novela gráfica nos ofreció una colección de tres historias cortas con un denominador común, los aviones y los pilotos. Un manga sin más pretensiones que hacer pasar un rato entretenido, a la vez que homenajear a los pilotos japoneses de la Segunda Guerra Mundial. Originalmente fue publicado en 1990 en una revista de maquetas, Model Graphi y es la única obra del autor, Seijo Takizawa, que ha llegado a España. Takizawa se ha especializado en mangas bélicos, un género que tan apenas ha sido representado en España (hablo de manga, por supuesto).

ARGUMENTO

Resumiré ligeramente la que, en mi opinión, es la historia más impactante. En la primera historia, el alférez Itoh pone a prueba un nuevo modelo de avión con un sistema de radar infalible. La noche anterior a la misión habla con una misteriosa mujer que dice que tiene mucho que ver con ese avión y que se alegra de que el piloto sea una buena persona, pero desaparece como un fantasma. Al finalizar la misión, después de destruir un B-29, Itoh consigue aterrizar el avión, pero llega muerto. En el interior de la máquina encuentran el cerebro de una mujer conectado al sistema de radar... El avión es destruido para que no quede constancia del experimento.

A través de estas historias nos hacemos un poco a la idea de lo que supuso para los japoneses perder la guerra, la historia cambia radicalmente cuando la cuentan los vencidos en vez de los vencedores.

El grafismo de Takizawa es bastante duro, hace especial incapié en las sombras, combinándolas con las tramas, y las caras son más bien realistas, los japoneses parecen orientales de verdad, con los ojos ligeramente rasgados en vez de enormes.

Alas de guerra sobre el Japón es uno de esos mangas que van bien para refrescarse un poco después de tanta serie interminable, es una de esas historias que aunque te gusta se te olvida que la has leído y al cabo de los meses (y años) te das cuenta de que está ahí, en ese hueco de la estantería al que nunca le prestas atención. Entonces la lees de nuevo, disfrutándola como la primera vez, y al terminar vuelves a guardarla hasta que vuelvas a acodarte de que existe.

Jorge Orte
jorge@aresinf.com

第⑯課：助詞

Lección 16: Partículas

Este mes os tendréis que poner las pilas porque entramos de lleno y sin paracaídas en la que quizás es la parte más difícil de la gramática japonesa. Estamos hablando de las partículas.

En esta lección nos referiremos a conceptos gramaticales básicos (complemento directo, sujeto, etc.), y asumiremos que sabéis de que hablamos, al fin y al cabo, en el cole se aprende sobre esto...

Y como siempre, para dar un repaso a anteriores lecciones, la página web oficial: http://www.dreamers.com/nihongo/

¿Y qué es una partícula?

Se trata de una pequeña palabra sin significado (normalmente un solo hiragana). El papel de las partículas es puramente gramatical; sencillamente, una partícula es como un marcador que indica qué función tiene en la frase la palabra a la que sucede. Son el esqueleto de la frase. Es imposible concebir una frase en japonés sin partículas.

En esta lección, el cuadro aclaratorio tiene un papel muy relevante, en él vamos a basar la explicación. Tenemos las partículas más importantes y fundamentales, con su función y una frase de ejemplo.

Algunas partículas no se pronuncian como se escriben. La pronunciación correcta de esa partícula es la que está en rojo debajo de la lectura "estándar". Así, は se pronuncia wa en vez de ha, を es o en vez de wo y へ es e en lugar de he.

Partícula	Función	Frase de ejemplo	Vocabulario
は ha (wa)	Tópico (de qué hablamos)	私は学生です。 *watashi wa gakusei desu* **Yo soy estudiante.**	私 (*watashi*) yo 学生 (*gakusei*) estudiante です (*desu*) ser
が ga	Sujeto	きょうは雨が降る。 *kyô wa ame ga furu* **Hoy llueve.**	きょう(*kyô*) hoy 雨 (*ame*) lluvia 降る (*furu*) caer (lluvia)
の no	Posesivo	これは私の本です。 *kore wa watashi no hon desu* **Este es mi libro.**	これ (*kore*) esto 本 (*hon*) libro
に ni	a) Contacto directo b) Lugar (Existencia) c) Compl. Indirecto	a) 黒板に字を書く。 *kokuban ni e o kaku* **Escribir letras en la pizarra.** b) ここに犬がいる。 *koko ni inu ga iru* **Aquí hay un perro.** c) 太郎にビデオをあげる。 *tarô ni bideo wo ageru* **Dar un vídeo a Taro.**	黒板 (*kokuban*) pizarra 字 (*ji*) letra 書く (*kaku*) escribir ここ (*koko*) aquí 犬 (*inu*) perro いる (*iru*) estar ビデオ (*bideo*) vídeo あげる (*ageru*) dar
で de	a) Lugar (no existencia) b) Medio	a) 図書館で勉強する。 *toshokan de benkyô suru* **Estudiar en la biblioteca.** b) 電車で行く。 *densha de iku* **Ir en tren.**	図書館 (*toshokan*) biblioteca 勉強する (*benkyô suru*) estudiar 電車 (*densha*) tren 行く (*iku*) ir
へ he (e)	Dirección	日本へ行く。 *nihon e iku* **Ir a Japón.**	日本 (*nihon*) Japón
を wo (o)	Complemento Directo	りんごを食べる。 *ringo o taberu* **Comer una manzana.**	りんご (*ringo*) manzana 食べる (*taberu*) comer
と to	a) con, y b) cita (lo que dice alguien)	a) 花子と太郎は結婚する。 *hanako to tarô wa kekkon suru* **Hanako y Taro se casan.** b) 「愛している」と言う。 *"ai shite iru" to iu* **Dice "Te quiero".**	結婚する (*kekkon suru*) casarse 愛 (*ai*) amor 言う (*iu*) decir

Explicación a lo bestia

Vamos a ver una por una las partículas, siempre basándonos en el cuadro.

-は (wa). La palabra a la que sucede es el tópico, es decir, "sobre qué se habla", "cuál es el tema que destacamos". En el ejemplo, watashi wa gakusei desu, estamos hablando sobre watashi, es decir, sobre "yo". Este es el tema, esto es lo importante en la frase. Si la cambiamos un poco y la dejamos en gakusei wa watashi desu (El estudiante soy yo), destacamos con la partícula wa que lo importante, el tema de la frase, es "estudiante".

-が (ga). Indica que la palabra a la que sucede es el sujeto de la frase, "quién realiza la acción". Ame (lluvia) realiza la acción (llover) y por tanto la partícula ga indica que ame es el sujeto. Las partículas wa y ga se confunden muy a menudo, y se trata de uno de los dolores de cabeza de los estudiantes de japonés, incluso de nivel avanzado.

-の (no) Partícula posesiva, es decir, "de quién". La palabra que va antes posee a la palabra que va después. En el ejemplo, watashi no hon, watashi (yo) poseo al hon (libro), en otras palabras, "mi libro".

-に (ni) Partícula con varias funciones:

a) Contacto directo ("dónde", "en qué si-tio"). kokuban ni kaku. Escribir en la pizarra.

b) Lugar. ("dónde", "situación") Cuando el verbo de la frase es un verbo de existencia como iru, aru (haber), sumu (vivir), etc, se utiliza la partícula ni. Cuando el verbo es otro, la partícula a elegir es de.

c) La palabra a la que sucede es un complemento indirecto, es decir, "a quién", "a qué" afecta la acción del sujeto. En el ejemplo, Taro es el que recibe el vídeo.

-で (de) Tiene dos funciones prominentes:

a) Lugar. ("dónde") Cuando el verbo es de no existencia (la mayoría). Fácil de confundir con ni, otro rompecabezas.

b) Medio de transporte. La palabra precedente es el "cómo" se va a algún sitio. densha de iku, "ir en tren", jitensha de iku, "ir en bicicleta", basu de iku, "ir en autobús".

-へ (e) Indica dirección, es decir, "hacia dónde", y sólo se utiliza con los verbos iku (ir), kuru (venir) y kaeru (volver).

-を (o) La palabra anterior es el comp. directo ("qué"). Ringo o taberu, "comer una manzana", ocha o nomu (beber té)

-と (to) Para terminar, otra partícula polivalente, de la que explicamos dos usos:

a) "Y, con". Para listas exhaustivas o indicar "compañía". pen to fude to gomu (boli y pincel y goma), watashi to Keiko (yo y Keiko).

b) Para citar las palabras de otra persona.

De momento, esto es todo lo que podemos explicar.

En esta lección damos una visión muy global en poco espacio y por lo tanto no os desesperéis si no lo entendéis ahora.

En un futuro ampliaremos el tema de las partículas más poquito a poco y concretamente.

Nos despedimos hasta el próximo mes, pero no sin unos cuantos "mangaejemplos".

漫画例

En los manga-ejemplos de este mes veremos de forma práctica unos pocos ejemplos de la utilización de las partículas. El glosario cambia a partir de este número, o sea que atentos también a ese factor..

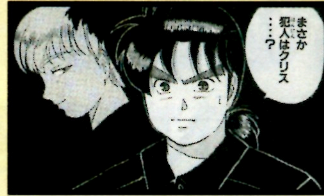
Kindaichi:

まさか　犯人はキルス…？

masaka　hannin wa kurisu ... ?

oh, no!　delincuente PT Chris ...?

¿Es posible que el asesino sea Chris?



Kanari Yôzaburô / Kindaichi Shônen no Jikenbo, Kôdansha

Un ejemplo del uso de la partícula wa. Esta partícula indica que la palabra precedente es el tópico, es decir "de qué hablamos". El tópico de esta frase es hannin ("delincuente", pero en este caso traducimos por "asesino" por razones de contexto). Imaginemos que queremos dar importancia al nombre Chris y no a hannin. En ese caso, podríamos decir perfectamente kurisu wa hannin desu. (Chris es el asesino). Otro punto a resaltar es la palabra masaka, que traducida directamente sería algo como "¡oh, no!", "no me digas que". En este caso nos ha parecido mejor no traducir la palabra directamente sino utilizar la expresion "es posible que...".

Pipy:

きょうならもう水の中へ

kyô nara mô mizu no naka e

hoy fuera　ya　agua PP dentro PD

帰らないかもしれない

kaeranai kamo shirenai

no volver quizás

Si ese día fuera hoy, quizás no podría volver al mar nunca más.



Tezuka Osamu / Pipy chan, Kôdansha

En este ejemplo vemos el uso de dos partículas diferentes, la primera (no) indica "posesión", y la segunda (e) "dirección, a dónde". Normalmente la partícula e sólo se utiliza con los verbos iku (ir), kuru (venir) y kaeru (volver). En esta viñeta se utiliza con el verbo "volver". La forma kamo shirenai detrás de una frase indica duda, algo que no es seguro, y se suele traducir por "quizás", "tal vez".

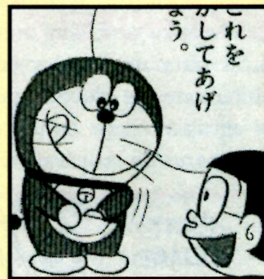
Doraemon:

これをかしてあげよう。

kore o kashite ageyô.

esto PO prestar dar

Voy a prestarte esto.



Fujiko F. Fujio / Doraemon, Shôgakukan

Una muestra clara del uso de la partícula o. Esta indica que la palabra precedente es el complemento directo (lo que recibe la ac-ción que indica el verbo). El verbo es kasu (prestar) y lo prestado es kore (esto). La partícula que hay poner tras kore es o. La forma -shite ageru tiene el sentido de "hacer algo por alguien" y cuando el verbo termina en -yô significa "ir a hacer algo".



Toriyama Akira / Dragon Ball, Shûeisha

Son Gokû:

なあ　なあっ！！　ここに　オラの如意棒あるかっ！？

naa naa!! koko ni ora no nyoibô aru ka!?

Hey, hey!! aquí PL yo PP bastón mágico haber P?!?

¡¡Heeeeey, heeey!! ¿Está aquí mi bastón mágico?

Gokû buscando su bastón mágico (se llama nyoibô). Las partículas son ni y una vez más no. Ni indica que la palabra precedente es el lugar donde hay algo y se utiliza comúnmente con los verbos iru (estar, animales y personas) y aru (estar, cosas). En este caso koko (aquí) se encuentra (aru) el bastón mágico de Gokû (nyoibô) y por lo tanto se pone la partícula ni tras la palabra que indica el lugar, es decir, koko (aquí). Otra partícula importante es la partícula del final de todo de la frase, ka, que se utiliza siempre en esa posición para indicar pregunta, es como el equivalente a nuestro signo interrogativo (?). Pero ya hablaremos sobre este tipo de partículas en la próxima lección. Por cierto, el pequeño carácter hiragana tsu っ al final de la frase indica que el sonido termina bruscamente.

Glosario

Partícula: hiragana que indica la función de la palabra a la que sucede.

P?: Partícula Interrogativa. Indica que la frase precedente es una pregunta. Ej: Ka

PC: Partícula de Comp. Directo. Indica que la palabra precedente es un CD. Ej: o

PD: Partícula de Dirección. Ej. e

PL: Partícula de Lugar. Ej: de, ni

PP: Partícula Posesiva. Ej: no

PT: Partícula de Tópico. Indica que la palabra precedente es el tópico. Ej: wa

Tópico: Concepto que indica qué es lo importante en la frase.

Marc Bernabé (m-bernabe@dreamers.com)

DETALLES DE LOS MANGAS

Muchas veces, mientras leemos un manga o vemos un anime, nos chocan algunas escenas o no entendemos determinados comportamientos. La japonesa es una cultura muy distintas a la nuestra, con sus creencias, sus mitos y su folklore, a no ser que alguien nos lo haya explicado no entenderemos la mayoría de esos detalles. Paso a comentar algunos de los más curiosos, pero tened en cuenta que este artículo está muy incompleto.

ESTORNUDOS

Estamos viendo una escena de diálogo y de repente aparece la persona de la cual se hablaba estornudando. No es muy difícil intuir el porque, igual que aquí se dice que cuando los oídos te pitan es que hablan de ti, en Japón se dice lo mismo cuando estornudas sin estar resfriado.

CAERSE A UN ESTANQUE

Otra creencia, menos llamativa, es la de que si te caes en un estanque o río o lo que sea te vas a resfriar con total seguridad, aunque sea verano. Es muy difícil de apreciar en los mangas, ya que pudiera ser que el agua estuviera muy fría o el que se ha caído fuera de constitución débil, pero es una creencia y ahí está.

SALCHICHAS CON FORMA DE PULPO

A veces, si no están muy bien dibujadas, nos parecen pulpitos, pero en realidad son salchichas. Poco se puede decir de esta costumbre a parte de que es algo bastante infantil, para niños pequeños. Si os hace ilusión probarlas os explico como se hacen. Compramos unas salchichas cocidas normales y corrientes, procurando que sean lo más cortas y gruesas posibles y las partimos por la mitad (quizá haga falta quitar un trozo). Las puntas serán la cabeza. Para hacer las patas utilizaremos un cuchillo, hacemos 4 cortes de lado a lado de la base de la salchicha (la cara opuesta a la punta), primero en cruz y luego las diagonales. Podéis hacer menos cortes, quedará mejor, pero es que los pulpos tienen 8 patas... Después hacemos unos pequeños agujeros en la cabeza a modo de ojos. Con esto ya podemos echarlas a la sartén con un poco de aceite, al freírse las patas se separarán y adoptarán la forma de pulpo. Lo que hay que hacer para que los críos coman... No os olvidéis de comerlas con palillos.



LOVE HOTELS

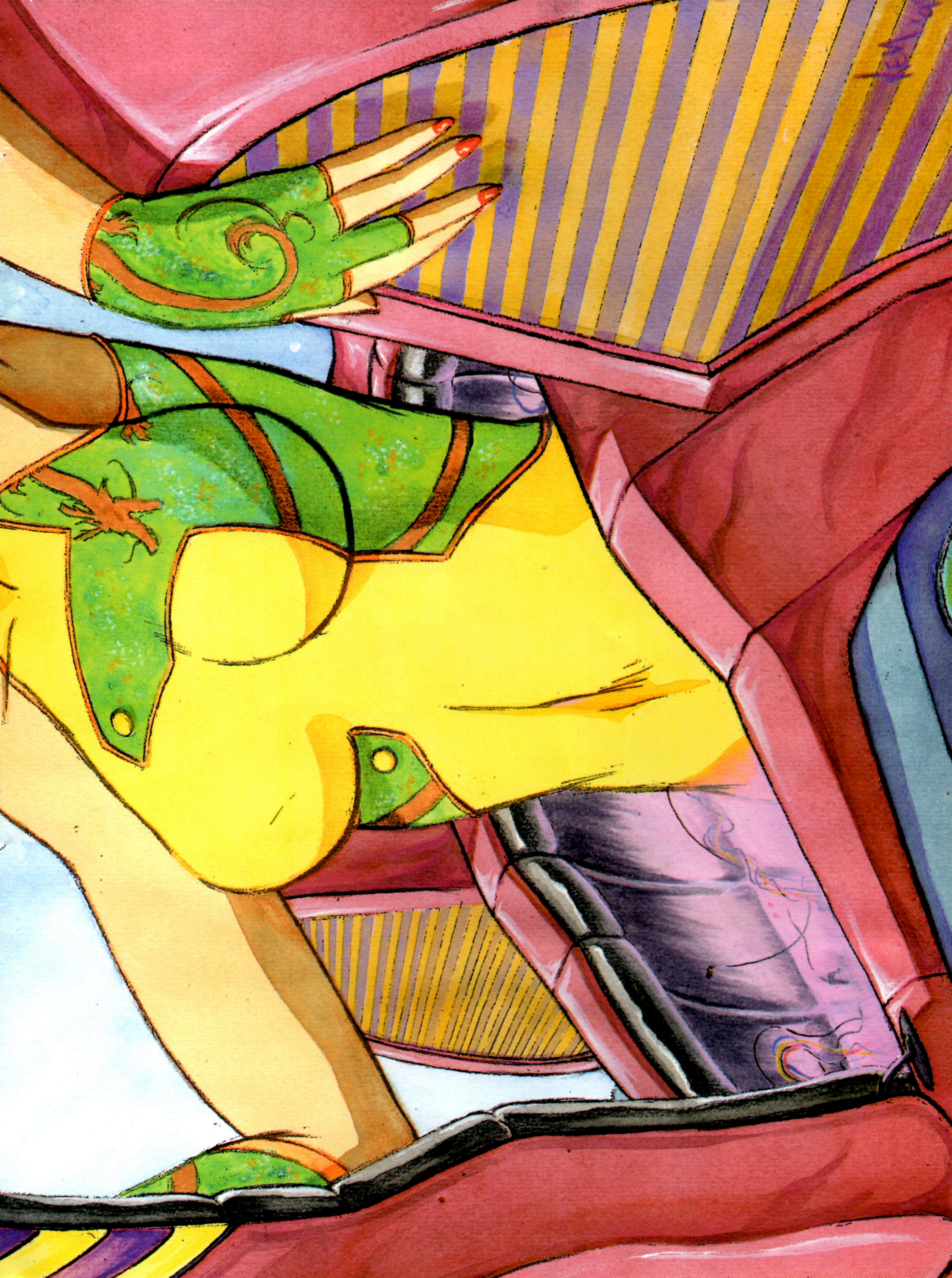
Se trata de hoteles en los que las habitaciones se alquilan por horas, suelen agruparse por zonas, junto a sexshops, bares de striptease y otros antros.



Hablando de estos antros... Son SOLO para japonesas, así que si vais a Japón, por muy tentadora que sea la perspectiva no entréis a no ser que queráis que os claven miradas asesinas y otras cosas más punzantes. Las habitaciones las decoran de formas un tanto extrañas, pero es que a los japoneses les dan morbo las cosas mas raras que podáis imaginas, junglas para hacer el Tarzán, camas con forma de corazón, alcobas de castillo medieval... Son frecuentados a menudo por esas colegialas que medio se prostituyen (o se prostituyen del todo), y por supuesto, nuestro héroe Ryo Saeba intenta (con muy poco éxito) ser cliente habitual de ellos.

Como ya he dicho esto está muy incompleto, pero cada cosa por su cuenta no da para un artículo dedicado en exclusiva. Otro número hablaremos de más anécdotas y detalles.

Jorge Orte
jorge@aresinf.com




RAUL VILLARES & Ley '09
DE H STUDIOS

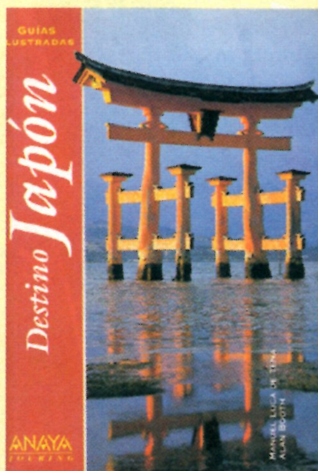




DESTINO JAPÓN

Para no perdernos en el archipiélago

La mayoría de los otakus tienen un sueño común, viajar a Japón. Algunos lo hacen antes, otros más tarde, algunos nunca llegan a hacerlo. Pero muchos nos compramos guías de viajes con la ilusión de poder utilizarlas algún día, y si no, por lo menos habremos hecho un





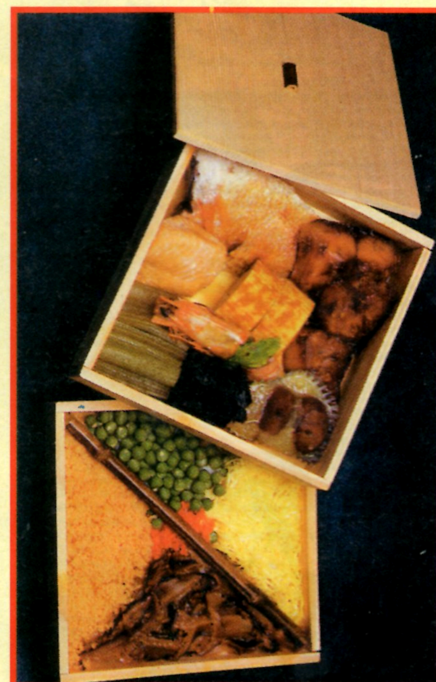
Lo cierto es que no hay tantas guías de viajes sobre Japón como de otros países asiáticos como China, La India o Thailandia. La mayoría de las agencias tampoco hacen viajes organizados, y es que para la mayoría de los occidentales hay destinos asiáticos más exóticos, mientras que Japón es un poco "el país de los negocios (y no hablo de ningún suplemento de ningún conocido periódico)". La mayoría de las guías son de Tokyo, dejando de lado otras ciudades muy turísticas como Nara o Kyoto, aunque la que comentamos este mes habla de Japón en general.



Al tratarse de una guía hecha en 1992 hay datos que pueden quedar ligeramente desfasados, pero si no la pretendemos usar como guía en nuestro viaje, si no que queremos saber más cosas del país del sol naciente, esta es una elección muy acertada. Los motivos son los siguientes, nos hace saber todos los lugares interesantes de cada una de las prefecturas de Japón, y a para hacerlo más ameno nos cuenta por encima algunas leyendas o datos curiosos. Además, a lo largo de la guía, se incluyen diversos textos explicando facetas de la cultura y sociedad japonesa.

SI NO NOS MOLA LEER...

No pasa nada, porque el libro incluye una importante cantidad de fotografías de gran calidad, la mayoría de ellas a toda página, o incluso a doble. Paisajes, fiestas, detalles, monumentos y todo los que se nos ocurra, amén de un mapa de cada región, por si nos gusta la geografía.



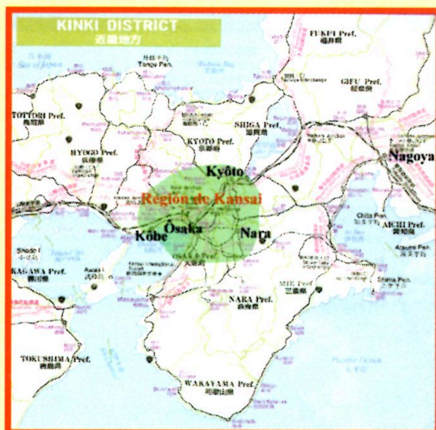
Para finalizar hay un par de anexos, en el primero se nos informa sobre medios de transporte, alojamiento y demás cosas que es útil saber si queremos sobrevivir. En segundo consiste en un listado de nombres de japoneses famosos, nombrados a lo largo de la guía, junto a una breve explicación sobre quienes eran y cuando vivieron.

Después de leer la guía yo me he quedado bastante descansado, no es lo mismo que hacer el viaje, pero por lo menos quita un poco el mono. Ahora en serio, se aprenden muchísimas cosas, y si finalmente hacemos el viaje tendremos una ligera idea de que puede ser interesante (además de las tiendas de manga).

Morpheus

¡Arriba Kansai!

Bienvenidos de nuevo a la sección de cultura japonesa de Dokan, que os llega desde el mismísimo Japón todos los meses. Este mes vamos a hablar de Kansai, región que además de ser la cuna de la civilización japonesa es uno de los motores económicos del país.



Mapa aproximado de Kansai

¿Qué es Kansai?

La región alrededor de Kyôto, Nara, Ôsaka y Kôbe se conoce como Kansai. En realidad, no existe ninguna región oficial en los mapas japoneses conocida por ese nombre. No obstante, la región de Kinki engloba a Kansai entre otras zonas.

Kansai significa "El Este del Borde". El nombre surgió hace más de 600 años, cuando el principal punto de vigilancia en la carretera que iba entre Edo (actual Tôkyô) y la capital del momento, Kyôto, se encontraba en Hakone (cerca de Tôkyô). Así, la región al este de Hakone se conoció por Kansai y la del oeste por Kantô (El Oeste del Borde). El nombre Kantô actualmente designa a la macrociudad formada por Tôkyô, Yokohama, Kawasaki y Chiba y sus alrededores.


El impresionante Buda de Nara

Rivalidad Kansai-Kantô

No sorprende que entre los dos centros económicos y financieros de un país haya rivalidad. El ejemplo de Barcelona-Madrid nos ayudará a entender un poco por qué Ôsaka y Tôkyô rivalizan. Mientras que Tôkyô es el centro político, los habitantes de Ôsaka se jactan de ser el motor económico.

Como con el fútbol en España, hay rivalidad deportiva en el campo del béisbol (deporte rey en Japón). Los partidos Giants de Tôkyô vs. Hanshin Tigers de Ôsaka son los más populares y disputados de la liga, pero hay que decir que los Tigers pierden a menudo.

Historia

No hay color. Kansai es la cuna de la civilización japonesa, como la conocemos actualmente, desde el periodo Yamato (S.III Ac) hasta el 1868, cuando la capital se trasladó de Kyôto a Edo, aunque desde el 1600 la ciudad de Edo fue el auténtico centro del poder.

En Kansai están las antiguas capitales, Nara y Kyôto, con una riquísima historia a sus espaldas, repletas de templos y palacios designados monumentos de la humanidad. Kansai es la cuna del auténtico corazón de Japón.

En el plano económico

Ôsaka fue desde su fundación una ciudad comercial, característica que todavía subsiste en la ciudad y en el modo de pensar de sus habitantes. Por otro lado, Kôbe tiene uno de los puertos más importantes del país, y pese al terremoto de 1995, no ha perdido su prestigio como puerto. La macrociudad formada por Ôsaka, Kôbe y Kyôto es uno de los motores principales de la economía japonesa.

Dialecto de Kansai

Se dice que el carácter de los habitantes de Kansai es mucho más abierto que el de los de Kantô. Esta teórica diferencia en el carácter se puede ver en el modo de hablar. Los habitantes de Kantô usan el dialecto de Kantô, el "estándar" del idioma japonés, utilizado en los medios de comunicación (el que os enseñan si estudiáis japonés). En cambio, el dialecto de Kansai (kansai-ben), aparte de ciertas diferencias en algunas palabras, expresiones y usos gramaticales, tiene un acento mucho más abierto que el de Kantô (¡la pronunciación es muy parecida al español!). El kansai-ben que se habla en los pueblos es incomprensible para un estudiante que haya estudiado el dialecto estándar. Alguien de Tôkyô siente miedo y amenaza cuando oye hablar a alguien en kansai-ben (lo consideran agresivo y duro), aunque, por el contrario, un habitante de Ôsaka tendrá ganas de pegar un bofetón a quien hable en kantô-ben por cursi y estúpido.

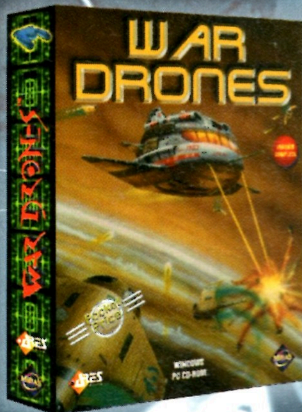

El terremoto del 95 no pudo con Kôbe .

Ejemplo práctico

Un hecho real ocurrido hace poco se basa en los insultos. Los dos principales insultos en japonés son baka (imbécil) y aho (estúpido). En Kansai, la aho es más bien amigable, pero baka es una palabra explosiva y sumamente insultante. En Kantô al contrario. Hace poco salió en las noticias un caso en el que un habitante de Ôsaka se enzarzó a puñetazos con uno de Tôkyô por llamarle en broma baka en el aeropuerto. El de Ôsaka no se lo tomó precisamente en broma... ¡Andaros con ojo!

Marc Bernabé m-bernabe@dreamers.com
Verònica Calafell v-calafell@dreamers.com

ELIGE TU AVENTURA



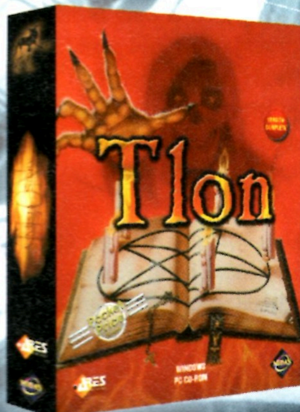
Combate Aereo



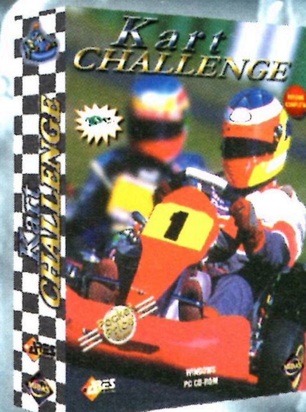
Arcade



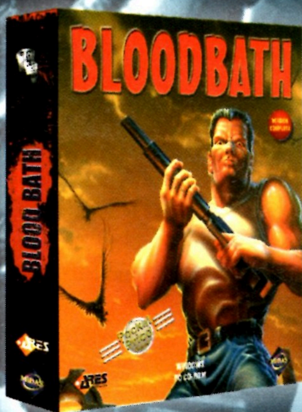
Estrategia



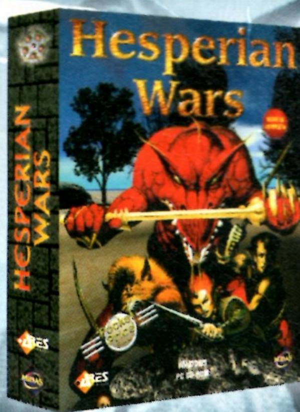
Aventura Gráfica



Competición



Tiro al Blanco



Rol



Aventuras

Lo encontrarás en:

El Corte Inglés





LOS MACHOS DEL MANGANIME CUARTA PARTE

EL DIABOLO

Je je... Si es que no sé que tendrán los malos que siempre son los que están más buenos ^_^ ¿Por qué será que el Diablo siempre es tan atractivo? ¿?¿? ¿Será porque tienen mucho mas carisma que los atontaos de los protagonistas? ¿Será porque el traje negro sienta mejor?... El caso es que muchas otakus (N. de Hitomi: entre las que me incluyo) preferiríamos pasar la tarde engrasando el brazo metálico de Folken Fanel a irnos de juerga por Fanelia con el buenazo de su hermano Van... y así es la cosa, los chicos malos nos llevan de calle. Veamos por qué estos curiosos ejemplares de la fauna del Manga tienen tantas seguidoras:

Shinomori, Aoshi *(Rurôni Kenshin)*: Este chico es un verdadero misterio: nunca, NUNCA ha esbozado una sonrisa (¿tendrá manchas de café en los dientes?) lo cual le añade un punto extra de misterio a esa mirada seductora, esos andares de leopardo, esa gabardina... (suspiro). Es uno de los malos oficiales de la serie, sin embargo su último enfrentamiento con Himura le hace recapacitar... Se tira semanas reflexionando y decide ser "un poco" más bueno (¡qué mooooono!).

Dejando de lado su sospechosa indiferencia hacia Misao, se puede afirmar que es uno de los "Diabolos" más atractivos que han salido de Japón.

Incluso hay rumores de que se ha fundado un "Club de Flans" (sí, "Flans", dado el temblor que sufren sus integrantes al verle actuar) de semejante espécimen (^_^U)...

K: ¿¡Rumores!? ¡¡¡Pero si todos saben que la presidenta de ese club eres tú!!!



H: ^_^U Ya, pero es que me hacía ilusión ponerlo...

Fanel, Folken *(La visión de Escaflowne)*: Un malo de buen corazón que por su carisma, sus alas negras, su profunda voz y rasgos irresistibles se ha convertido en uno de los personajes más queridos de este anime (N. de Krestas: Bah, habla por tí). A las otakus no nos importa que uno de sus brazos sea de metal porque con lo cachas que tiene el otro brazo lo compensa.

Fue un dragón el que le dejó en ese lamentable estado... hasta que, para seguir viviendo, firmó un pacto con Dornkirk y dejó atrás Fanelia. Pero, a pesar de todo, este peaso ángel es puro magnetismo animal (como bien saben Naria y Erya ^_^).



Sagart *(Magic Knight Rayearth)*: Malo como pocos, le importa un huevo lo que le ocurra a la princesa Esmeralda, al mundo de Zafiro y a las pobres bestias que habitan en él. Claro que viniendo de **CLAMP**... ¿Qué importa lo malo que pueda ser con lo macizo que está? Otro tanto puede decirse de su hermano Latis... ¡y menudas armaduras que nos gastan! Por cierto, sabemos de buena tinta que estas no son de ninguna talla superior a la necesaria... O_O

Barón Ashler *(Mazinger Z)*: A este engendro le incluimos como curiosidad, porque por ser, no es ni macho y mucho menos guapo! (N. de Hitomi: ¬¬U).

Karls *(Bastard!!)*: Otra mala pieza. Con su cara de bueno (mmm... ¿será pariente de Shinji?) pretende adelantar el Apocalipsis, resucitar a la Diosa de la Destrucción y, de paso, cargarse a la humanidad por el camino. Claro que el chico es víctima de las circunstancias, tuvo una infancia terrible y además algunos, los pobres, se cachondean de él... (no os digo como acabaron). Pero parece ser que antes de morir, su madre le alimentó bien, porque ¡¡¡miradlo ahora!!!.

(Nota para las otakus: en uno de los tomos, ahora no recuerdo cual, Karls es atacado durante la noche, ¡y sale en pijama!... ¡¡que monooooooooo!! ^_^).

H: Por lo menos llevaba algo más que una toalla, no como otros...¬_¬U

K: ^_^U Ejem...

Don't miss our next issue...

EL "FRIUS COMO EL HIELO"

Hitomi
(labelia@yahoo.com)
Krestas (krestas@jet.es)

CÓMO ROTULAR TU CÓMIC

En esta sección algunos dibujantes os han ido enseñando distintas técnicas de dibujo, coloreado, entintado... Pero queda una importante asignatura pendiente, la rotulación. Algunos tenéis buena letra y cuando rotuláis a mano el texto es legible, pero no queda igual de bien que los cómics profesionales. Y si ni siquiera tenéis buena letra el resultado puede ser espantoso. ¿Sabéis como se rotula? Por ordenador, ahora mismo os enseño una técnica.

Bien, vamos a tomar como ejemplo el cómic que nos ha enviado un lector, David Soto de Palma de Mallorca (un saludo). Vamos a suponer que habéis hecho el dibujo a mano y no a ordenador.

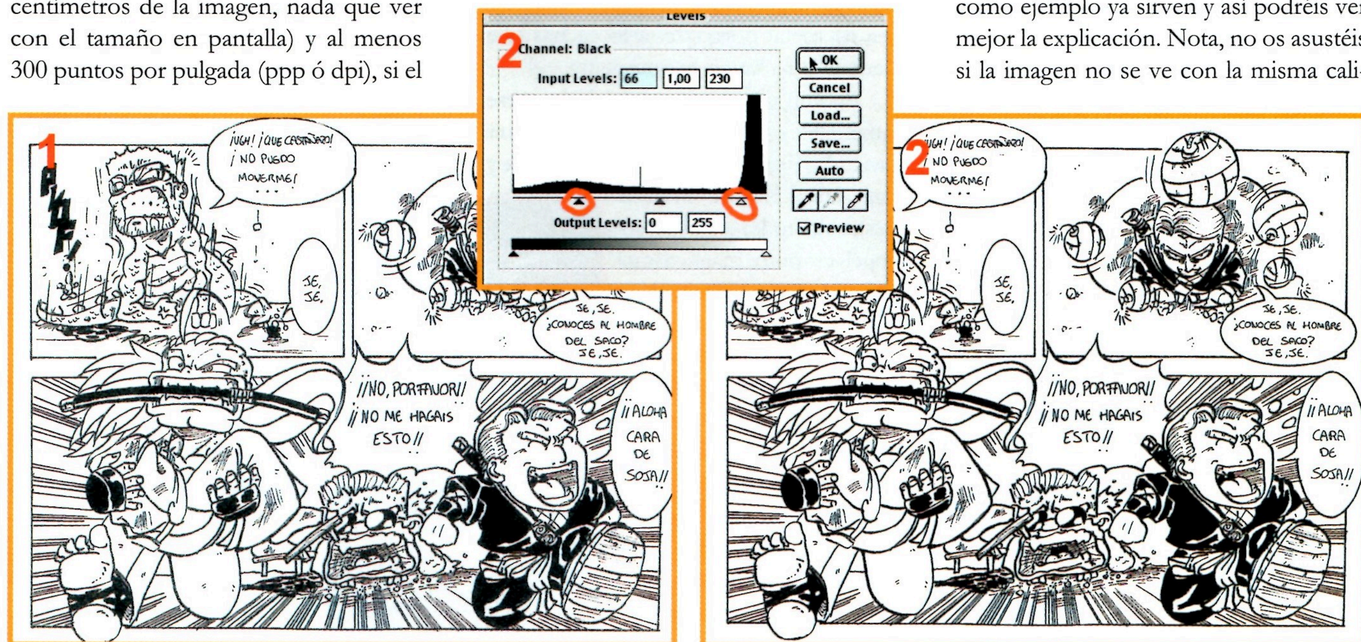
(1) El primer paso es escanearlo. Para un buen resultado no os recomiendo hacerlo con un escaner de 10.000 pelas... Gastaros al menos 20.000 en un Epson o HP (el que usamos para el ejemplo es un Epson Perfection 1200 de 47 billetes, que tampoco es nada del otro mundo). Al escanear la página hacedlo al 100% de tamaño (este es el tamaño en centímetros de la imagen, nada que ver con el tamaño en pantalla) y al menos 300 puntos por pulgada (ppp ó dpi), si el tebeo es en blanco y negro aseguraros de hacerlo en escala de grises y no en color.

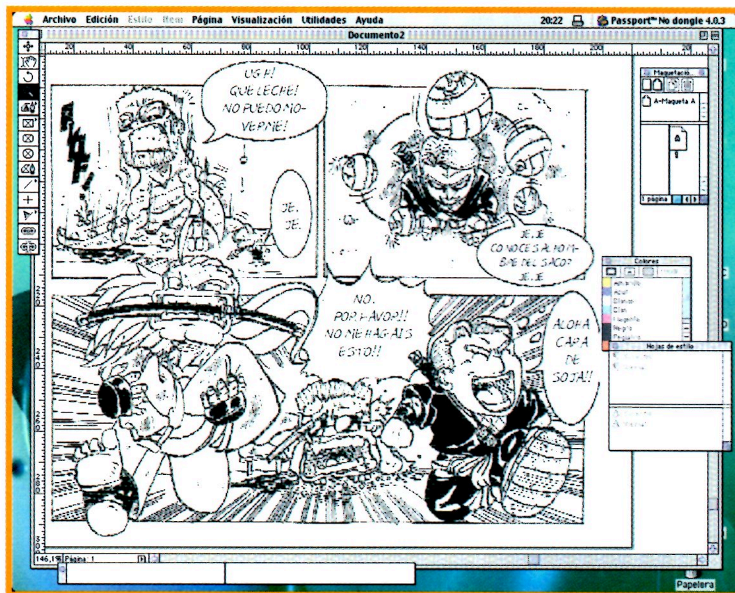
(2) Una vez hecho esto debemos hacer algunos retoques en la imágen... Utilizaremos el Adobe Photoshop (o alguna otra herramienta de retoque fotográfico), y conseguiremos que el blanco sea blanco y el negro negro con la herramienta niveles (2) CTRL+L. Modificaremos los niveles de entrada, hay tres triángulos que podemos desplazar, el primero, el más oscuro lo desplazaremos hacia la derecha hasta que alcanzamos el nivel de oscuridad deseado para los negros. Después desplazaremos el de más a la derecha (sin relleno) hacia la izquierda para conseguir el blanco puro. También podemos hacer esta operación con la herramienta contraste, pero tendremos mucho menos control.

Con esto hemos terminado con Photoshop, grabamos el archivo con formato TIFF y cambiamos de aplicación a... QuarkXpress. Conocido programa de maquetación.

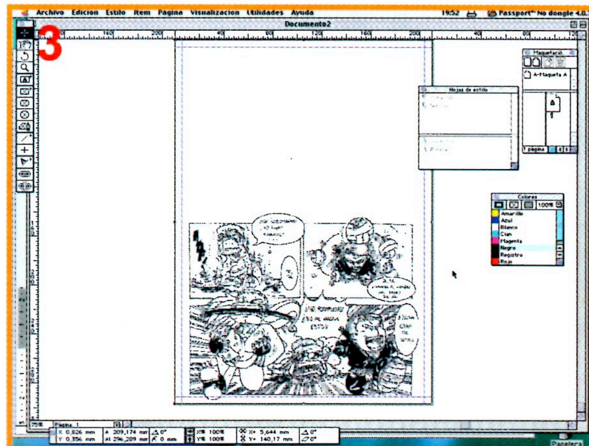
(3) Abrimos un nuevo documento del tamaño deseado para el cómic (el mismo que la página escaneada), por ejemplo A4. A la izquierda tenemos un menú con herramientas, seleccionamos el cuadrado con una cruz dentro, es la herramienta "cuadro de imagen rectangular". Pulsamos en una esquina del documento y arrastramos hasta la opuesta. Hemos creado una caja de imagen del tamaño de la página. Para situar la imagen dentro vamos al menú archivo y pinchamos en "obtener imagen". El cursor se transformará en una mano, pinchando en la imagen y arrastrando podremos mover la imagen por el cuadro de imagen, pero si hemos usado las medidas adecuadas mejor no lo tocamos.

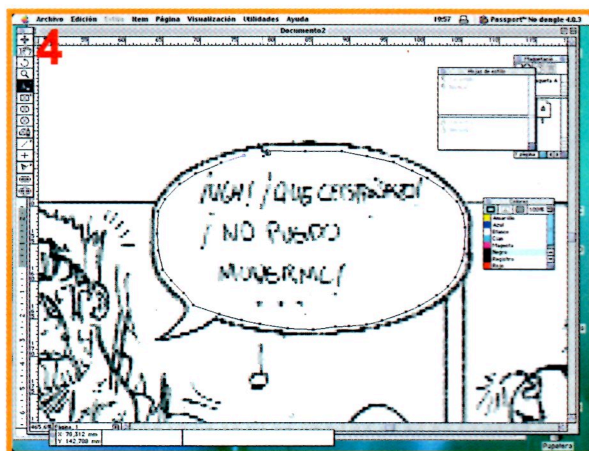
Nosotros no hemos puesto una página entera si no sólo unas viñetas, que como ejemplo ya sirven y así podréis ver mejor la explicación. Nota, no os asustéis si la imagen no se ve con la misma cali-

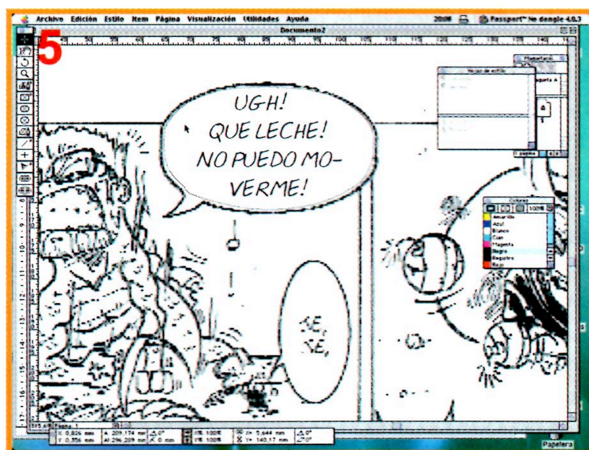




Este será el resultado







dad que en Photoshop, QuarkXpress las carga a baja resolución para usar menos memoria y trabajar más rápido.

(4) Ahora tenemos que crear unos cuadros de texto encima de los bocadillos. En la barra de herramientas de la derecha pinchamos en el cuadro con una A dentro, si no soltamos el botón se desplegarán una serie de opciones. Seleccionamos el cuadro al lado del cual aparece una pluma. Así podremos hacer un cuadro de forma libre. Hacemos un zoom en el bocadillo que queramos rotular para que ocupe casi toda la pantalla. Punto a punto hacemos un cuadro que cubra todo el interior del bocadillo, tapando el texto. Se rellenará de color blanco.

(5) Seleccionamos la herramienta con forma de mano y cursor de texto y pinchamos encima del cuadro recién creado, ya podemos introducir el texto. Para ello seleccionamos una fuente adecuada y tecleamos. Usad siempre el mismo tamaño de fuente, a no ser que se trate de un grito o algo, recordad que algunos bocadillos, como los de gritos, siempre es mejor hacerlos a mano. Existen algunas fuentes profesionales que son las que veis utilizadas en los cómics que editan en España, yo tengo algunas de ellas para MacIntosh, pero como sé que la mayoría de vosotros utilizáis PCs (grave error si queréis dibujar con ordenador) no las incluiré en el CD-ROM, además tienen el inconveniente de que no soportan tildes y otros caracteres españoles. Buscad algunas por internet, si encuentro alguna interesante la incluiré en algún CD-ROM.

Cuando finalizéis guardad el archivo e imprimid la página en una impresora de inyección de tinta (si vuestro trabajo incluye muchos todos de gris) a calidad máxima (que sea una impresora que de al menos 600 o 720 ppi) o en una impresora laser si solo usáis blanco y negro puro. En las de inyección de tinta vale la pena utilzar papel fotográfico del bueno, de que cuesta a más de 100 pelas la hoja. El resultado será muchísimo mejor.

Si no me hicisteis caso y escaneasteis la imagen a menos de 300 ppp seguramente las líneas más finas os aparecerán ligeramente pixeladas y tendréis que repetir el trabajo.

Algunos diréis… ¿y por qué no rotular directamente en Photoshop? A lo que os contesto: De no ser que tengáis un ordenador muy potente (olvidaros de los PCs, no lo son) con mucha memoria RAM os costará muchísimo más tiempo. Por otra parte, en Photoshop tenéis mucho menor control sobre el texto en lo que interlineados y espaciados de caracteres se refiere.

Jorge Orte
jorge@aresinf.com

TRUCOS DE PINTADO

Más consejos para hacer que vuestras figurastengan un buen acabado

Hace ya un tiempo comenté un par de consejos de pintura para lo que son la cara, los ojos, y las partes metálicas, pero hay toda una serie de trucos para pintar algunas otras cosas que pueden ayudar bastante a que el resultado final de vuestra figura sea mucho mejor. Aquí van unos cuantos.



Dos buenos ejemplos de efectos de brillos en el pelo



Pintado del pelo

Como ya habréis notado los que os hayáis metido un poco en esto habréis visto que la inmensa mayoría de las figuras humanas (dejemos a un lado los Gundams, que hay un porrón) suelen ser femeninas, lo la mayor parte de las veces quiere decir una cosa: Pelo largo, normalmente en movimiento (ya que raramente suele estar lacio). Esto hace que el pintado del pelo sea una parte importante para que la figura quede bien.

Básicamente se hace mediante pincel seco, pintándolo primero de un color un poco más oscuro que el definitivo y después aplicando diversas capas de pincel seco de colores sucesivamente más claros, hasta alcanzar el buscado. Esto se puede ayudar de un suave lavado de un color más oscuro en algunas zonas, pero sin exagerar, que ya he comprobado por experiencia que tampoco conviene un contraste demasiado marcado. A veces el límite entre el pelo y la piel no está demasiado bien marcado, por lo que hará falta perfilarlo un poco con color carne oscuro o con el color de base del pelo, un poco más oscuro también. Entonces llegamos a la parte de los brillos. Esos típicos brillos del pelo que se ven en los animes, hay gente que se los pinta a las figuras, con resultados bastante desiguales (unas veces quedan bastante bien, pero otras "cantan" que da gusto). El modo de hacerlos es con un pincel muy fino, un poco de pulso, y usando un color blanco o muy claro para ello (ved la foto para haceros una idea de cómo quedan al final).



Otro modo más suave de hacer los brillos del pelo, a base de sucesivas aplicaciones del pincel seco.

Huesos y cuernos

Hay figuras que incluyen lo que serían huesos, cuernos, u otras formaciones óseas. Hay un modo muy sencillo de conseguir un efecto bastante realista y convincente. Empezamos con una base de color negro o marrón oscuro, a la que le damos un pincel seco bastante intenso de color arena o beige. Si queremos un aspecto de hueso sucio o recién desenterrado con eso suele bastar. Si queremos un hueso de color más claro, le daremos más pinceles secos de color arena



Ejemplo de dientes amarillentos.

mezclado con blanco, pudiendo acabar con un pincel seco de color blanco si queremos un hueso realmente nuevo. Para los cuernos diversos el sistema a seguir es más o menos el mismo (aunque el color del primer pincel seco debería ser un poco más ocre, más amarillento). Para los dientes, si la figura es de algún tipo de monstruo o algo por el estilo (me acuerdo ahora mismo de algunas figuras de Devilman o Guyver), este sistema también vale con pocas modificaciones (quedan unos dientes amarillentos realmente asquerosos).

Efectos de cuero

Si la figura en cuestión lleva ropa de cuero, también hay un sistema para que queden bastante realista, pero esta vez ya no se basa del todo en el pintado, sino en el barniz. El pintado se hará como siempre, normalmente en este caso con una base de color negro o marrón, a la que dependiendo del aspecto de desgaste que queramos darle le aplicaremos más o menos pincel seco en las zonas más salientes. Pero el efecto de brillo del cuero se consigue mezclando a partes iguales barniz mate y barniz brillante (ya que el barniz satinado que hay por ahí muchas veces no es todo lo bueno que debería, y acaba siendo demasiado brillante). Haced varias pruebas hasta dar con el definitivo en una pieza que no os sirva, ya que dependiendo de la marca necesitareis más proporción de uno o de otro (y no, esto no se puede hacer con el barniz en spray). Aconsejaría añadir este barniz después de haber barnizado la figura con el spray, porque si no os cargaríais el efecto al echarle la nueva capa.

Piel mojada

Este efecto se consigue también con barniz, aplicando varias capas de barniz brillante en la zona en cuestión. No es muy aconsejable para las figuras en bañador que hay por ahí sueltas, ya que salvo un par de ellas, las demás ninguna tienen aspecto de acabar de salir del agua (y por lo general no crea el efecto adecuado), sino para toda una serie de figuras de monstruos (de nuevo vienen a la mente Devilman y Guyver), a los que se puede dar un aspecto aún más asqueroso pintando regueros de líquido saliéndoles de la boca, agallas, etc. Ojo, no hay que barnizar la figura entera de brillante (nunca queda bien), sino solo las zonas adecuadas (sobre todo, una lengua de un bicho de estos, con dos o tres capas de barniz brillante, queda realmente babosa ;).

También queda muy bien esta técnica para dar la impresión de lágrimas en figuras ya más normales, pintando una línea fina de barniz brillante cayendo de cada ojo (esto ya depende de si la figura tiene un aire triste o no).

De nuevo, todo esto se hace después de darle el barnizado general con el spray a toda la figura.

Medias y transparencias

Muchas figuras llevan ropas que pueden ser un poco transparentes (como por ejemplo un datasuit en una figura basa en un dibujo de Masamune Shirow), o llevar medias. El modo de conseguir el efecto adecuado es bastante sencillo.

Para la ropa un poco transparente, primero la pintamos normalmente, pincel seco y lavados incluidos, del color que sea la ropa, y después le damos un pincel seco bastante suave (o no tan suave, dependiendo del grado de transparencia que queramos conseguir), del color de base mezclado con el color que hayamos usado para la piel de la figura, o directamente del color que hemos usado para la piel. Hay que tener cuidado de no exagerar demasiado, o puede quedar poco natural, estropeando el efecto general.

Para las medias, es básicamente lo mismo: Empezamos con una base de color negro, a la que le vamos dando pinceles secos de color carne mezclado con negro, usando cada vez menos negro, hasta acabar casi con el color carne puro. Este pincel seco no conviene darlo en toda la superficie de la media, ya que si os fijáis en una natural, los contrastes de sombras-brillos están mucho más acentuados que en la piel normal, en las zonas más salientes (el efecto ideal se consigue sólo con la práctica. Yo todavía estoy en ello).

Y eso es todo de momento. El mes que viene más.

David Rodríguez Moyano
a.k.a The Master



Este es uno de esos típicos bichos a los que les viene bien un barnizado brillante en algunos sitios (como por ejemplo la lengua). Es también un ejemplo de dónde aplicar lo de los huesos que comento.

BONDAGE FAIRIES

¿Zoofilia?

Para este mes pretendía comentar un anime erótico muy particular, *El sensualista*, cuyos diseños parecen arte antiguo japonés, pero he tenido problemas para encontrar imágenes con que ilustrar el artículo, de modo que os tendréis que conformar con *Bondage Fairies*, de la que seguro que habéis oído hablar muchas veces.

Se trata de uno de los mangas hentai más famosos y originales que hayan sido publicados en occidente, en parte se debe a que fue publicado en EE.UU. por **Eros Comix**, y en parte a su particular argumento.

Bondage Fairies lleva la contraria al dicho, si filosofía es que el tamaño sí que importa, pero también nos pregunta lo más grande es necesariamente lo mejor. Y es que las dos protagonistas, Pamila y Pfil, son hadas del tamaño de un insecto, lo cual ofrece innumerables posibilidades a una mente pervertida y creativa.

El manga podría calificarse como "bastante fuertecillo", ya que se tratan escenas de sado, fetichismo, zoofilia... Aunque también es rico en golpes de humor, y eso hace que se suavice ligeramente. La equilibrada mezcla sexo-humor ha demostrado en numerosas ocasiones ser muy efectiva, ya que un manga cuyo argumente es el sexo por el sexo se convierte en aburrido, en un mero instrumento que se utiliza con una sola mano y se cierra en unos pocos minutos. En cambio *Bondage Fairies* ofrece algo más, resultando así ser un manga interesante para cualquier aficionado.

Algunos otakus desprecian el hentai por sistema, afirmando que sólo hace daño al mundillo, que carece de interés alguno y que ellos no son unos pajilleros. Allá ellos, aunque hay toneladas de mangas hentai insulsos también hay una buena cantidad de auténticas obras de arte, y es que **Milo Manara** no es el único rey del erotismo en viñetas.



Esa es la primera pregunta que me viene a la mente Las hadas no son humanas ¿son animales? En cualquier caso se lo montan con cualquier bichejo Dicen que hay que estar abierto a nuevas posibilidades, pero no tanto o s .







En lo que respecta al argumento, es más bien sencillo, se basa más en los encuentros lujuriosos de las protagonistas que en una historia lineal. Pamila y Pfil son íntimas amigas, les gusta compartirlo todo y son inseparables (vamos, que están todo el día dándose caña), aunque no dudan mucho en montárselo con los distintos habitantes del bosque, los cuales misteriosamente disponen de algo con forma fálica sin excepción.

> Bondage Fairies lleva la contraria al dicho, si filoso- f a es que el tamaæo s que importa, pero tambiØn nos pregunta lo mÆs grande es necesariamente lo mejor.

Kondom es el autor de esta perversión, obviamente es un pseudónimo (así que tú, si tú, el de ahí al fondo, no se lo pongas a tu hijo, que se te ven las intenciones), y empezó a dibujar las aventuras de Pamila y Pfil en 1993.

Un total de 4 tomos, compuestos por *Bondage Fairies*, *New Bondage Fairies* y *Fetish Fariries*, son el resultado de su calenturienta y retorcida mente, aunque en EE.UU. no les pareció que fuera para tanto, ya que, a diferencia de los nipones, publicaron su obra sin censura alguna .

En España estuvimos a punto de poder disfrutarlo, pero diversos motivos hicieron que este manga no viera la luz en nuestro país. Mientras tanto podemos consolarnos con la edición americana o las páginas escaneadas que rondan por internet.

Ice Cream

FÓRUM OPINIÓN

Podéis opinar sobre lo que os venga en gana, pero por favor, utilizad un lenguaje correcto y no difaméis a otras personas.

Enviad vuestra opinión a:

Forum Opinión - Revista Dokan
Ares Informática, S.L.
Avda./ Mare de Deu de Montserrat 2 bis
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)

Intentad no extenderos más de lo necesario, así podremos recoger muchas más opiniones y hacer la sección más variada.

A RATM de Zaragoza le debo decir que en parte comparto su opinión. Muchas BSO de anime son pura ñoñería que no tragaría en Español, pero a veces resultan graciosas y divertidas. Por eso me gusta escucharlas. Otras son realmente buenas, como la de *Akira, Ghost in the Shell*...

Pero hay algo en lo que no coincido contigo, ¿la mayoría de los grupos más conocidos de occidente son mejores que los japoneses? Eso va a gustos... Por que a mí, personalmente, no se me ocurre nada peor que las **Spice Girls**... Me imagino harías la comparación pensando en cada uno en su género, en cuyo caso quizás tengas razón. Pero ¿sabes? Japón vs. el resto del mundo es una batalla un poco injusta... Si nos ponemos así... ¿cuantos grupos alemanes son mejores que la mayoría de los occidentales?

A mi modo de ver la japonesa es una música más, considero tan estúpido limitarse a escuchar sólo este tipo como discriminarlo por sistema.

Aniceto Valdivieso (Monzón)

En el último número de Dokan (me refiero al nº21) y dentro del apartado de opiniones, publicastéis un artículo en el que se expresaba que el manga se muere... algo con lo que estoy, en cierto modo, de acuerdo. El único "pero" que le pongo es que por ello no hay que arremeter contra aquellas personas que prefieren la pantalla al papel. ¿Por qué? Simplemente porque el anime forma parte del mundillo del manga y, en mi humilde opinión, es tan sólo un elemento más donde plasmar ese arte que tanto critican aquellos que nunca han probado a verlo. Bueno, en definitiva, que soy de la opinión de que es más interesante el papel que la película, pero no nos olvidemos de que gracias a animes como *Akira, Los Caballeros del Zodiaco* o la omnipresente *Bola de Dragón* por no nombrar series como *Comando G, Mazinguer*, etc.) hay ás gente que, como yo, se ha aficionado al manga.

Peio Saria (Pamplona)

Sobre la opinión de Janus, del número 21, debo decir que pienso que no debes culpar a aquellos que sólo disfrutan del anime y no se sienten atraídos por el manga. Cada cual tiene sus gustos y preferencias. Por otra parte no estoy de acuerdo en lo de que el manga es mejor que el anime. Ningún medio es mejor que otro, podremos preferir uno o varios a los demás, pero no por ello son mejores. Cada cual utiliza sus recursos para narrar una historia o informar o lo que sea. ¿Dirías que es mejor una novela que una opera? (o viceversa). Ocurre lo mismo con el manga y el anime, son dos medios, ni mejores ni peores, distintos. Lo que si que es cierto es que a menudo las adaptaciones al anime de algunos mangas no consiguen mantener la misma calidad.

Jorge Orte

El sábado pasado fui al cine a ver la película de *El Sexto Sentido*, y aunque la película no tenga nada que ver con lo que voy a contar, si que tiene que ver con lo que pasó en la cola del cine:

Estaba yo tan feliz con mi novio en la cola (feliz porque había visto los carteles anunciando *Pokemon, Mewto vs Mew* y *La princesa Mononoke* para dentro de un tiempo, y es algo, para mí, paranormal) cuando la mujer que había delante mío dijo: *"Esos dibojuchos japoneses deberían prohibirlos"* Y señaló al cartel de *Pokemon*. *"No sé cómo pueden echar unos dibujos sabiendo que a muchos niños les entraron ataques al verlos, pobrecitos, están muy graves por culpa de esos dibujos"*. Y yo contuve mi lengua por educación. *"Es que, la verdad sea dicha, los japoneses sólo saben, quitando Heidi y Marco, hacerdibujos donde haya lucha y sangre (porque Dragon Ball es una mierda) y sobretodo que haya mucho sexo"*.

Mi indignación era más que visible. Es increíble como la gente que no tiene ni idea de lo que está hablando empieza a criticar cuando, como en este caso, no tiene ni siquiera razón. Quisiera preguntar: ¿Cuántos españolillos han quedado catatónicos viendo a Pikachu? En todo caso se habrán quedado embobados viendo esos dibujos y disfrutando de ellos, porque, hay que admitirlo, son muy divertidos y con un guión original. Los niños se han enganchado a esta serie en un momento, porque todavía recuerdo el primer día que los echaron, iba caminando por la calle y de repente se abalanzaron sobre mi dos niños de 4-5 años diciendo: "*¡Pidgey, te elijo a tí!*" y el otro "*¡Charmander, te elijo a tí!*" Esa obsesión por unos dibujos que no tienen violencia (y la poca que tienen no tiene víctimas) no creo que sea mala para la psicología infantil.

Pero, a lo que vamos, no puedo creer que gente tan ignorante pueda ir de sabelotodo. ¡Por favor! ¿Cuánta violencia hay en *¡Oh, my Goddess!*? Si sale amor por los cuatro lados de la pantalla...

Resumiendo, que tendremos que enviar boletines informativos a todas las personas para que sepan que es lo que critican, o, si no, resignarnos a mordernos la lengua y aguantar un tiempo hasta que veamos una mejora en este aspecto.

Me despido algo indignada pero con ganas de plantar cara a este problema:

Azahara Gómez Sánchez:

Avda. Gavá nº 64 4º 2ª, 08840 Viladecans, Barcelona

agomezsa12@qui.ub.edu

Me gustaría puntualizar algo que dijo Estefanía Gómez en esta sección en el nº21:

A mí me gusta el manga, el anime, la cultua japonesa; amo todo este mundo, pero he de reconocer que hay mucho colgado suelto por ahí.

Y aunque se que muchos no compartirán mi opinión, esta no deja de ser más valida que cualquier otra, por eso, aunque tengo muchos colegas en este mundillo (casi todos estupendos), algunos dan auténtico miedo.

La verdad es que yo no los consideraría como personas normales, y no digo que estas personas sean así por culpa del manga, posiblemente y estaban predispuestos a ser así y solo buscaban algo a lo que engancharse... y he aquí el problema:

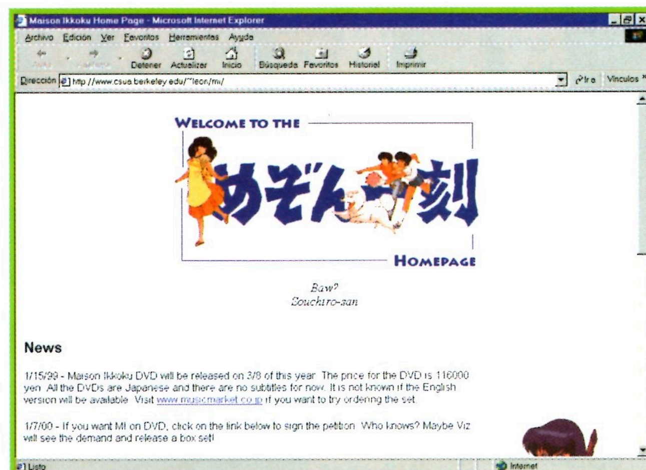
A la gente le es más fácil pensar que todos los otakus somos unos "piraos mentales" antes que reconocer que las personas "no-normales" están en todas partes y a todos los niveles (otakus o no).

Celta.

CITRICRITICOM@teleline.es

manga webs

Este mes la búsqueda ha sido más sencilla que el anterior. Me gustaría destacar la web sobre Maison Ikkoku que comento en este número, para mí tiene un valor especial por lo antigua que es y por ser una de las primeras que visité. Hay algunos aficionados americanos que deberían ser considerados mitos en el mundillo del manga (ya os hablaré de Jay Fubbler Harvey) por la labor que hicieron promocionando el manga en internet. No dejéis de visitarla.

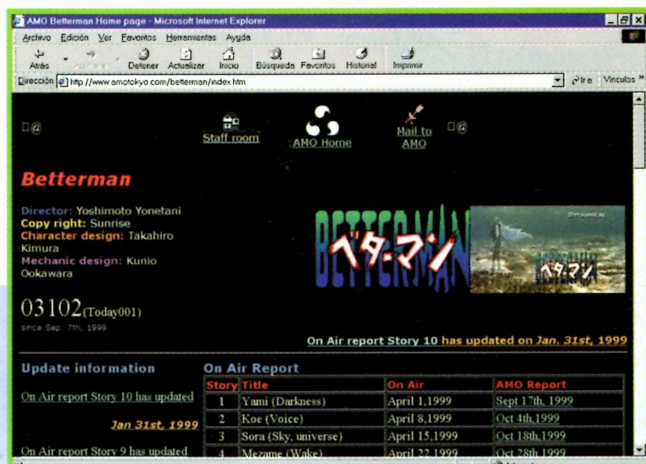


MAISON IKKOKU HOMEPAGE

http://www.csua.berkeley.edu/~leon/mi/

No creía que todavía existiera esta página. Es una de las primeras que visité cuando entré a internet. En aquellos tiempos todavía no había tantísimas páginas sobre manga y anime. En la Universidad de Berkley (California), había una buena colección de interesantes webs sobre distintos mangas, una de ellas es la de Maison Ikkoku. En ella hay; una guía de personajes, agrupados según su relevancia en la serie, una guía de episodios, con scripts de algunos de ellos, una tabla lineal de acontecimientos de los personajes de Maison Ikkoku, incluso de antes de que empiece la historia, la homepage de la Mailing List de Maison Ikkoku (con archivos), una galería de imágenes y una sección de downloads. Es difícil encontrar páginas tan completas, claro, que hay que pensar que lleva on-line desde hace más de 6 años... Casi nada...





Story	Title	On Air	AMO Report
1	Yami (Darkness)	April 1,1999	Sept 17th, 1999
2	Koe (Voice)	April 8,1999	Oct 4th,1999
3	Sora (Sky, universe)	April 15,1999	Oct 18th,1999

AMO BETTERMAN HOMEPAGE

http://www.amotokyo.com/betterman/index.htm

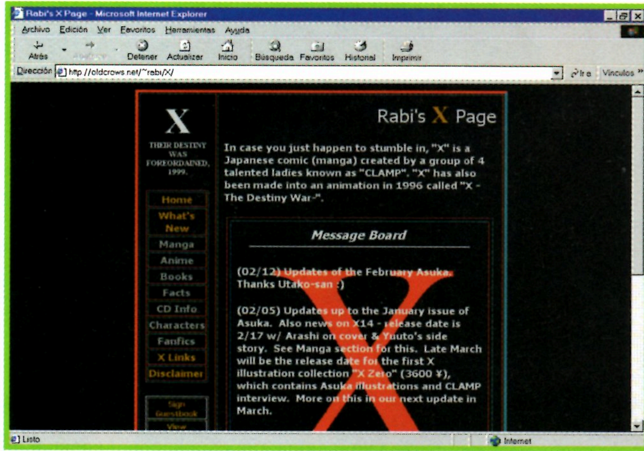
En ésta web podemos encontrar un acercamiento a Betterman. Además de un listado de episodios por orden de aparición, incluyendo título, fecha de salida y una sinopsis (en los 10 primeros) aderezada con unas cuantas capturas del anime. Nos ofrecen también una descripción de personajes, así como información sobre CDs y vídeos. Muy interesante si queremos profundizar en la serie.



RABI´S X PAGE

http://oldcrows.net/~rabi/X/

Lo más destacable es la extensa guía de personajes. Incluye su nombre en kanjis, el comentario y además una pequeña galería de fanart de cada uno de ellos. Además hay información sobre las diversas traducciones, oficiales y no-oficiales, del manga, con ISBN y todo. No faltan comentarios sobre la película y los vídeos musicales (con referencias, precios y toda la parafernalia). Tres cuartos de lo mismo se puede decir de los CDs. Para

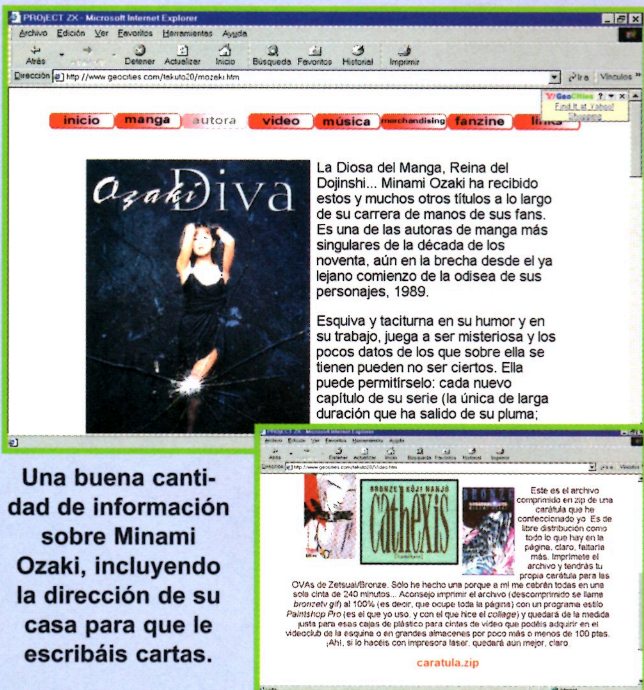


completar un poco más, una sección de fan-ficts, que de momento incluye uno del autor de la página, pero está abierta a colaboraciones.

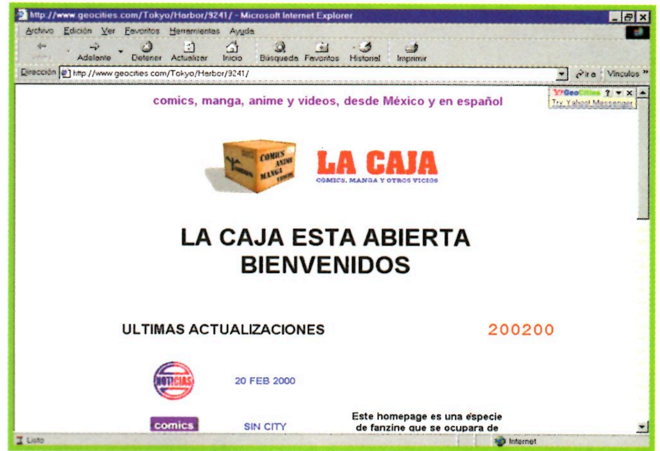
PROJECT ZX

http://www.geocities.com/takuto20/index.htm

Vaya, vaya. La web de Xavier Altayó, nuestro reportero yaoi. Dedicada a Minami Ozaki y su obra nos ofrece información sobre ella, sus mangas (con ISBNs), caratulas para el anime de Bronze (del cual intenta conseguir una buena copia), listados de CDs junto con las canciones que contienen, información sobre merchandising, art books y demás, y por supuesto información sobre su fanzine y cómo adquirirlo.



Una buena cantidad de información sobre Minami Ozaki, incluyendo la dirección de su casa para que le escribáis cartas.



LA CAJA

http://www.geocities.com/Tokyo/Harbor/9241/

Esta página está dedicada a los gustos de su autor, se comentan mangas, animes, cómics y películas de cine. Además cuenta con una sección de noticias actualizada mensualmente, aunque la mayoría son de EE.UU. Es normal, ya que el autor es mexicano y allí adquieren mucho material de este país. Además, fue premiada por Telépolis el año pasado.



Studio Kawaii

http://studiokawaii.8k.com/

Sí, seguro que las recordáis. Han publicado alguno de sus mangas en nuestro encarte, ahora se han decidido a adentrarse en la red con su página web. A través de ella nos cuentan algo de sí mismas y de sus proyectos. También hablan de sus métodos de trabajo y nos ofrecen galerías con sus ilustraciones.

Con esto y un bizcocho...

Morpheus

VIDEOJUEGOS

SEGA

S , ya se que el mes pasado dije que me ocupar a de comentar algunos juegos de PlayStation pero mis contactos me han fallado esta vez (os quiero ;-P) y he decidido hacer otra cosa. ¿Por quØ no un repaso a la historia de una de las empresas mÆs importantes del mundo de los videojuegos? EstÆ claro, me refiero a SEGA. ¿QuØ pensabais?

Fundada en 1954 bajo el nombre de **Sevice Games Co.**, con el fin de importar pinballs desde América a las bases militares de esta país en Japón. Debido al enorme éxito que tuvieron entre los soldados, **David Rosen**, fundador de la compañía, tomó la decisión de fabricar sus propias máquinas. Fue entonces cuando se diseñó un logo, en el que el nombre de la empresa venía abreviado como **SEGA**, de tal forma que este finalmente acabaría sustituyéndolo.

Un año después de tomar esta decisión, batirían records de ventas con una máquina llamada *Periscope*. **Rosen** decidió que para que la cosa fuese a más, lo mejor era ampliar el capital mediante una absorción por parte de **Gulf&Wes-tern Industries**. Durante el 83 verían la luz el *SubRoc 3D*, el *Sega Astron Belt*, el primer juego en aparecer en formato LD, y la videoconsola NSG-1000 además, **Yu Suzuki** (creador del esperado *Shenmue*) se uniría este año a la compañía. Al poco de esto, hubo una crisis en el mercado estadounidense y tanto el sector de los *arcades* como el domestico se vino abajo. **G & W Indus-tries** terminó deshaciéndose de la compañía. Mien-tras, en Japón,





la compañía logró sobrevivir gracias a la asociación entre Rosen y Hayao Nakayama, que les permitió readquirir la compañía por 37 millones de dólares. Con Nakayama como jefe ejecutivo, tomarían la decisión de apostar por la constante renovación tecnológica como medio de subsistencia. Al año siguiente, la fusión entre SEGA y CSK la haría más fuerte, creándose Sega Enterprises Ltd.

Entre este momento y 1987, año en el que se lanzó la Master System de 8 bits en los EE.UU., SEGA sacó al mercado japonés seis sistemas domésticos de entretenimiento conocidos como SC-3000, SC-3000H, SG-1000, SG-1000-II, FG-1000 y Mark III. La Master System era bastante superior técnicamente a su rival, la NES, que aún así logró dominar la situación gracias a una política bastante nazi: si programabas para Nintento, no podías hacerlo para nadie más. Esto provocó que SEGA tuviese que crear una serie de equipos internos de desarrollo conocidos como AM (Los AM1-AM3 encargados del software y los AM4-AM6 del hardware). Mientras que la Master System resultó ser un fracaso, la división de maquinas recreativas de SEGA se hizo más y más fructífera. Su dominio llego a ser absoluto, gracias en parte a una figura clave en su historia: Yu Suzuki, programador y productor de la división AM2 responsable de títulos que van desde el Hang On (el primer arcade simulador), al Out Run, el Virtua Fighter o el F355 Challenge, pasando, como no, por el Virtua Racing y el Afterburner. Sin embargo, el empeño de la compañía por meterse en el mercado domestico le llevó a desarrollar su primera consola de 16 bits: la SEGA Genesis (comúnmente conocida como Megadrive) que salió durante el 89 en EEUU. Nintendo no tenia esta vez nada que hacer, y fue perdiendo rápidamente posiciones pese a todo intento de evitarlo. Uno de estos fue el asociarse a NEC para permitirles ampliar el catálogo de su consola de 16 bits, la Turbograft, y así frenar el avance de SEGA... bastante deshonesto por su parte.



Dos cartuchos de la Game Gear, la olvidada consola portatil de SEGA que no pudo con la Game Boy.

La Super NES no llegaría hasta 1991, y no lo tubo nada fácil para obtener su cuota de mercado. La SNES tampoco era tan superior a la Genesis (cuyo procesador corría a 7.6MHz frente a los 3.8 de la SNES) ya que su únicos extras eran la inclusión del conocido Modo 7 (que consiste en colocar un gráfico inclinado en perspectiva a modo de suelo y otro como cielo mediante rotaciones y demás, simular un espacio tridimensional bastante cutre, aunque apañado para la época) y una paleta mayor de colores. Fue entonces cuando SEGA quiso poner el contrapunto a la competencia, y lo hizo mediante la creación de su mascota, Sonic (ecológico, moderno, enrollado) frente a Mario (zampabollos, anticuado, paleto).

El mes que viene seguimos. Respecto a la pregunta de "¿Qué juego de Saturn goza con diseños de personajes de Harukiro Mikimoto?" la respuesta es Quovadis, un juego algo antiguo ya –de Octubre del 95- pero de gran calidad que puede que reseñe algún día que tenga hueco.

Miguel Michán "EM3"
gainax-owner@onelist.com



La pregunta de este mes está muy relacionada con el tema de este número y es ¿Qué significan las siglas de los equipos de desarrollo de SEGA, AM?

SORCEROUS STABBER ORPHEN Original Soundtrack





Buena animación. Buen argumento. Un bonito diseño. Y también buena música. Majutsushi Orphen (Sor-cerous Stabber Orphen) lo tiene todo. De la mano de Hatake nos llega una banda sonora de lo más curiosa.

Y digo curiosa por que esta OST deja indiferente a nadie: seguro que te gusta, sea cuál sea tu tipo de música, aquí la encontrarás. Un total de 35 tracks (tres de ellos en blanco ¿?) que combinan estilos místicos, rock duro, coros, música medieval, más y más rock duro, y mucha background music.

El tema con el que se inicia el CD, Ai – Just on my Love (el opening), es realmente fantástico. Una música evocadora en principio muy parecida al estilo de Cowboy Bebop, con una voz melancólica que encaja a la perfección con la letra. A ésta siguen unos cuantos, temas de BGM de diversos estilos: Sakuretsu (Explosión), de tonos épicos que encajaría a la perfección en Lodoss o Arslan, y que luego se repite en el track 6 (exactamente igual). De lo melodioso pasamos a la acción en Chairudoman no teema (Tema del hombre traidor), con un rock duro que desentona con el estilo del CD, dándole, si cabe, más variedad. Y lo mismo sucede con las pistas 16 (Burakku taigaa no teeme, El tema del tigre negro–) y 17 (PLOTTER), que dan paso a otras más calmadas y nostálgicas, entre ellas Tsumetai tsuki (Fría luna), o más alegres, como Cheerful. Hacia el final hay un segundo tema vocal, el ending de la serie, Rasuto kissu (El último beso), la clásica música j-popera de anime harmonizada con una bonita voz y una letra romántica. Para finalizar, tras tres pistas de 3 segundos en blanco, llega Ôfuen ondo (La marcha de Orphen), aparentemente cutrón al principio es, en mi opinión, uno de los mejores temas (tal vez por que me encantan las percusiones árabes), ideal para zanjar tan larga banda sonora.

Se puede decir que el CD es aceptable. Los temas son algo cortos, a cambio hay un gran número de ellos, y muchos estilos a escoger. No me convenció mucho al principio, pero a base de oírlo y oírlo acabas pillándole el gustillo. El libreto también tiene muy buena pinta, y tienen el detalle de explicarte de que va la serie y hasta te hacen una mini-ficha de personajes, aunque podían haberse molestado en hacer un poquiiito más grandes los kanji. De paso, esperemos que en Vía Digital se animen a emitirla de una vez.

César Guarde
shiza@jax.zzn.com



Ficha técnica

Producción, composición y arreglos: HATAKE
Guitarra y Percusión: HATAKE
Tambores: Higuchi Munetaka
Bajo: Terasawa Kôichi
Mezcla: Ishikawa Seiji
Diseño: Nakagawa Takeshi

TV DRAMA

KAMISAMA MOUSUKOSHI DAKE
(Dios, dame más tiempo) (2ª PARTE)

Bien en este número proseguiremos con el artículo de éste TV Drama, que debido a su interés se mereció ser comentado en dos partes. Con esta segunda daremos por finalizado nuestro seguimiento a las aventuras de Keigo y Masaki.

Retomemos la situación... habíamos dejado a nuestra pobre Masaki (**Kyoko Fukada**) cuando se acababa de enterar de que había contraído el SIDA. Como podréis comprender perfectamente, pese a todo lo narrado en el número anterior de *Dokan*, es a partir de ahora cuando empieza el auténtico TV drama, debido a la relevancia de la noticia.

NOTA IMPORTANTE

No os preocupéis los que creáis que os estoy chanfando la emoción, ya que todo lo que cuento sucede en los tres primeros episodios.

Prosigamos... la pobre Masaki piensa con lógica, solo hay tres posibles candidatos de los que puede haberlo contraído: su novio Isamu, Keigo y el extraño con el que durmió antes del concierto.

Comenta a los tres, en momentos y lugares separados, su situación y les pide que por favor se hagan un análisis para asegurarse de que no estén infectados ellos también.

La sospecha inicial es confirmada el hombre con el que fue contagia Masaki no fue ni su idolatrado Keigo, ni su novio Isamu... fue el extraño con el que tuvo que irse a dormir, sí quería ir al concierto al haber extraviado la entrada.

La historia se nos presenta como un torbellino de sentimientos y situaciones que no nos resultan tan alejados como estamos acostumbrados, ya que estas situaciones son cotidianas y del todo humanas. Si bien es cierto que no a todo el mundo le sucede lo que a nuestra protagonista, también es cierto, que en el caso de que no tomáramos las debidas precauciones nos podría pasar a cualquiera de nosotros. Espero que nunca hayáis tenido que pasar por una situación similar, pero cualquiera de nuestros amigos, amigas, familiares o compañeros de Instituto o trabajo puede dejarnos cualquier día, por esto motivo se agradece n TV Dramas que como éste, en vez de ponernos nubes y pájaros en la cabeza, enseña a no tener que esperar perder a alguien para saber valorarlo . Recomendada a todas luces.

Para todos aquellos a los que no les interesa esta sección "porque es algo que nunca llegará a España", quien la quiera conseguir que se ponga en contacto con el **J-Pop Club**. Interesados enviar un mail a: jpopclub.yahoo.com o una carta a **J-Pop Club** c/Saturno No. 6 6º 2ª 08205 Sabadell – Barcelona. ¿Cuál es la excusa ahora?

Nos leemos.

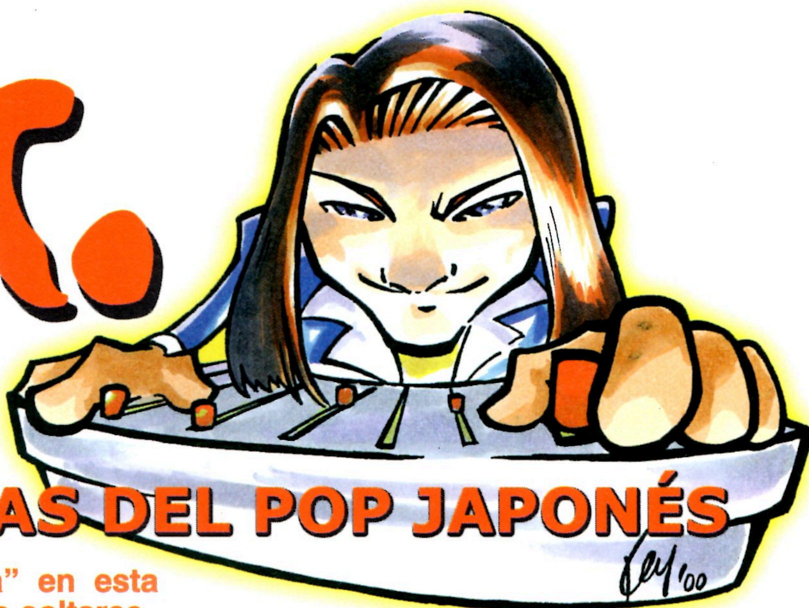
Pablo López
chisato@hide.i-p.com







T.K.



EL REY MIDAS DEL POP JAPONÉS

Buenas, aquí Ken de "okupa" en esta sección... hasta que Pako logre soltarse.
Pako: mmmffffffppfffff...
Ken: Aparte de las cadenas tambien lleva un esparadrapo... Hoy voy a hablar de lo que me gusta a mí o sea que tranquilitos que tengo pa rato...
Pako: ¡MMMMMFFFFFPP!

Tetsuya "TK" Komuro es uno de los compositores, productores, intérpretes y músicos más conocidos de Japón. Su carrera, iniciada hace más de 20 años, ha marcado la progresión del J-pop hasta tal punto que hablar de éste es probablemente hacerlo de TK (Pako: ¿mm? ¿mmmm?) (Ken: ¿Me vas a decir que no es verdad?).

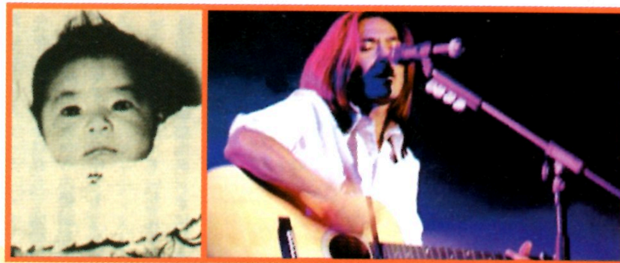
Su éxito viene precedido de su magnifica labor y su particular filosofía: ¿Por qué no hacer "idols" a partir de cantantes profesionales? Tan simple como eso. La mayor diferencia es que la imagen también funciona como distintivo del artista, lo que se traduce en un mayor número de ventas, y al fin y al cabo, una cosa no está reñida con la otra ¿o no? Pero a pesar de ser una de las mayores potencias de todo el país, T.K no está contento con su situación dentro del mercado japonés, por lo que está intentando colarse dentro del americano... ¿Qué cómo lo va a hacer? A través de la cantante Olivia del grupo D&D (Pako: mmmm...), con la que tiene pensado lanzar simultáneamente singles en inglés para el mercado de EE.UU. y en japonés para el de Japón. A ver que tal resulta...

Ahora vamos a ponernos un poco en situación. Este monstruo nació en Tokyo el 27 de Noviembre del 58, tiene ahora mismo 41 años (¡mirad las fotos, yo no le echaría más de 25 o algo así!) (Pako: ¿¿mmmm?? hi e um iehoo...). Solo vamos a resaltar tres fechas clave dentro de su carrera. La primera es el 83, cuando crea junto a Takashi Utsunomiya y Naoto Kine el grupo TM Network, con el que daría el gran salto cosechando una gran fama. A la vez que estaba en el grupo, TK se había encargado de otros trabajos como la BSO del OVA Vampire hunter D o Bokura no nanokakan sensô, así como la composición de temas para otros artistas como Misato Watanabe y su famoso My revolution. Es en este campo en el que se especializa a partir de la producción del grupo de tecno-rave TRF en el año 92, la segunda gran fecha, con el que también consigue sonados éxitos, y entonces cuando ficha por la casa de música dance Avex, afianzando así su intención de hacer música pop bailable, asequible a todos los gustos. (Pako: mmm... Ken: veeeenga... va... que si no, no vas a callar... ¡¡¡RRRRAASSSS!!! Pako: ¡Hiiiaaaaaaaaa! ¡¡¡Coñooooo!!! Ma dejao que ni la match 3... joeeeeee... Ken: venga, que ibas a decir.... Pako: pos naa... primero que la Olivia es ex de D&D, que el Komuro aparenta mas de 25... que TRF son las siglas de Tetsuya komuro Rave Factory y que me se de una óptica que tienen unas ofertas que te cagas...).



El momento a partir del que ha empezado a cosechar mayor es en 1995, cuando ya era productor de globe (grupo del que incluso es miembro), TRF, Tomomi Kahala (Pako: baaaaka), EUROGROOVE, hitomi, H.A.N.D., DOS y Namie Amuro, y ha sido con estos artistas, agrupados bajo el nombre de TK Family, con los que se ha consolidado dentro del panorama japonés, gracias a la variedad de estilos y registros que





cultivan entre todos Lo más sorprendente es que detrás de todos ellos está el mismo cerebro pensante. La repercusión que han tenido se mide en muchos millones de unidades vendidas, e incluso ha llegado a grabar una canción llamada You are the one en la que colaboraba toda la TK Family. (Pako: y los que te has dejao... como Suzuki Ami, Shinohara Ryoko, H Jungle with T, Tohko, Kiss Destination...). También los ha ido introduciendo en los distintos mercados asiáticos, embarcándose en la gira TK Pan-pacific tour '97 con la que recorrió Taiwan y llegando a congregar más de 40.000 personas, o dando conciertos en China. Durante el año pasado ha comenzado a producir a cantantes asiáticos como Ring o Grace, su sueño de dominación mundial no esta muy lejos de la realidad.

Además de productor ha hecho sus pinitos en solitario. Colaboró en la BSO de Speed 2 con la remezcla del tema principal, ha colaborado con el francés Jean-Michel Jarre, remezclando uno de los temas del Oxigêne 13 y componiendo juntos el tema Together now para el álbum Allez olá ole del mundial de fútbol de Francia (¡¡interpretado por Olivia!!). Con Jarre también ha participado en el Rendez-Vous '98 Electronic night, un macro concierto celebrado en París. Es propietario de la Rojam, una discoteca en Taiwan, en la que pincha de vez en cuando. (Pako: También trabajo junto a Yoshiki de X-Japan bajo el nombre de V2, los dos tocaban el piano y editaron algún single). ¿Qué menos se podía esperar de una persona que tiene incluso un disco titulado TK million sellers?

Por J. M. Ken Niimura
de H Studios

Bueno, y ahora que ya has terminao retomo el control de la sección pa ir a lo mío.Como Komuro ha trabajao mucho y con mucha gente es difícil poner una discografía suya... En el mismo articulo se citan la mayoría de sus trabajos, así que creo que ya queda cubierta. En su lugar os pondremos al día sobre los gustos japoneses, con los rankings de lo mejor del 99. Sí, estamos en abril, pero escribo esto con dos meses de antelación, en el mes de febrero, no me digáis que esta desfasao por que los acabo de conseguir... Y ya me despedo y os informo de que el mes próximo es el Salón, y que habrá un especial sobre hide. Hala, nos vemos.

Pako



Mejor Album 1999
1-Heavy Gauge - Glay
2-Brotherhood - B'z
3-First love -Utada Hikaru
4-Ray -L'Arc en Ciel
5-Ark- L'Arc en Ciel
6-Discovery -Mr.Children
7-SA -Suzuki Ami
8-Viva la Revolution -Dragon Ash
9-Material - Sophia
10- Zard Best The Singles Collection -Zard

Mejor Single 1999
1-Giri giri chop -B'z
2-Winter again -Glay
3-Kokodewanai,dokokae -Glay
4-Pieces -L'Arc en Ciel
5-Survival -Glay
6-Heaven's drive -L'Arc en Ciel
7- A -Hamasaki Ayumi
8-Be togheter -Suzuki Ami
9-Love Machine -Morning musume
10-First love -Utada Hikaru

Mejor Concierto 1999
1-Glay Expo'99 Survival (este es el de 200 mil personas...)
2-B'z Live-GYM '99 "Brotherhood"
3-L'Arc en Ciel 1999 Grand cross tour
4-Glay Dome tour "pure soul" 1999
5-Mr.Children "Discovery"
6-Sophia "Tour'99 beautiful man"
7-Suzuki Ami "Oh Yeah!" concert tour
8-Speed Tour 199 Real life
9-Luna Sea Never sold out Capacity
10-Ohguro Maki Live Nature#3 "Shine or rain"

Mejor Album 1999 segun Pako
1-Heavy Gauge - Glay
2-Ark - L'Arc en Ciel
3-Gauze - Dir en grey
4- SA - Suzuki Ami
5- ID - Aikawa Nanase
6- Ray - L'Arc en Ciel
7- Every Best Single+3 -Every Little Thing
8- Baby blue - Hysteric blue
9- Cruise Record 1995-2000 - Globe
10-Second Morning -Morning musume

El vocal de Sharan Q, productor de las Morning Musume, Tsunku, se ha vuelto chalao... Ha cogido a todas las chicas que produce, incluso las de grupos, y las ha mezclado en tres grupos: Las cinco amarillas, Las siete azules y Las cuatro rojas... En las novedades indico el nombre original y las componentes.

Judy and Mary ha vuelto a la escena con la aparición de un nuevo single, junto a un best-álbum... Los que lleven tiempo leyendo la sección se acordarán que en el artículo de este mismo grupo se predecía la edición de un best y la separación... La edición del best-álbum es ya un hecho... Pero espero equivocarme en lo de la separación...

Cuando salga este numero a la calle quedará un mes justo para el Salón del Cómic de Barcelona... Para los que no sepan nada y les guste el J-pop, que tengan en cuenta que de una manera u otra ya me encargaré de tener una zona de reunión y degustación... Avisaos estáis... Solo falta que vayáis... Os espero.

SINGLES

TWO-MIX	*NAKED DANCE*	WPC7-10042	Precio 1.260	Lanzamiento 8/3/2000
Gackt	*Seki Ray*	CRCP-45	Precio 1.100	Lanzamiento 8/3/2000
Kiiro 5 -	Sin título	EPDE-1071	Precio 1.020	Lanzamiento 8/3/2000

Cinco componentes: Natsumi Abe, Kei Yasuda (Morning M.), Lulu (Taiyo to Cisco Moon), Michiyo Heike, Ayaka (Cocoanut M.).

Aoiro 7	Sin título	EPDE-1072	Precio 1.020	Lanzamiento 8/3/2000

Siete componentes: Kaori Iida, Mari Yaguchi, Sayaka Ichii (Morning M.), Takako Inaba, Miwa Kominato (Taiyo to Cisco Moon), Mica, y una de Cocoanut Musume.

Akagumi 4	Sin título	EPDE-1073	Precio 1.020	Lanzamiento 8/3/2000

Cuatro componentes: Yuko Nakazawa, Maki Goto (Morning M.), Miho Shinoda (Taiyo to Cisco Moon), y Danielle (Cocoanut Musume). (Tsunku esta pillao...)

Kinki Kids	Sin título	JEDN-12	Precio 1.020	Lanzamiento 8/3/2000
Ami Suzuki	Sin título	AIDT-5065	Precio 815	Lanzamiento 23/3/2000
*** Ami Suzuki**	Sin título	AIDT-5066	Precio 815	Lanzamiento 23/3/2000
TRF	Sin título	AVCD-30103	Precio 1.260	Lanzamiento 23/3/2000
SHARAM Q	*Ramen Daisuki...*	BVCR-19019	Precio 1.260	Lanzamiento 23/3/2000
Globe featuring KEIKO		AVCG-71020	Precio 1.050	Lanzamiento 29/3/2000
Globe featuring MARK		AVCG-71021	Precio 1.050	Lanzamiento 29/3/2000
Globe featuring TK		AVCG-71022	Precio 1.050	Lanzamiento 29/3/2000
Hysteric Blue	*Dear*	SRDL-4686	Precio 815	Lanzamiento 29/3/2000
Puffy	*Umi e to / Pool ni te*	ESCB-2122	Precio 1.223	Lanzamiento 5/3/2000
THE YELLOW MONKEY		FHCF-5007	Precio 1.260	Lanzamiento 5/3/2000
Noriko Sakai	*WORDS OF LOVE*	VICL-35123	Precio 1.050	Lanzamiento 5/3/2000
OLIVIA		AVCD-30091	Precio 1.260	Lanzamiento 12/3/2000
D-SHADE		PODH-1507	Precio 1.020	Sin fecha de salida

* (Son dos singles diferentes....)

ÁLBUMS

Kyoko Fukada	*moon*	PCCA-1422	Precio 3.059	Lanzamiento 15/3/2000
Shizuka Kudo	*Millennium Best* (3 cd's)	PCCA-1429	Precio 3.885	Lanzamiento 15/3/2000
PIZZICATO FIVE	*Pizzicato Five Remix*	COCP-50255	Precio 2.100	Lanzamiento 18/3/2000
Tetsuya Komuro	**WORKS** (3 cd's)	AVCD-11805	Precio 5.880	Lanzamiento 23/3/2000

Recopilación de temas compuestos por él e interpretados por diferentes cantantes.

Vivian Hsu	*Fuhai no koi bito*	BVCR-11018	Precio 3.059	Lanzamiento 23/3/2000
JUDY AND MARY	*Fresh-* Best álbum	ESCB-2.110	Precio 3.059	Lanzamiento 23/3/2000
TM NETWORK	*B. TRACKS to Next Gen...*	ESCB-2121	Precio 2.800	Lanzamiento 23/3/2000
Noriko Sakai	*Singles III*	VICL-60556	Precio 3.045	Lanzamiento 23/3/2000
SMAP	*ZOOO* (2 cd's)	VICL-60564	Precio 4.410	Lanzamiento 3/23/2000
Pocket Biscuits	*THANKS*	TOCT-24350	Precio 2.800	Lanzamiento 24/3/2000
Morning Musume	Sin título	EPCE-5051	Precio 3.059	Lanzamiento 29/3/2000
Takashi Sorimachi	*BEST OF BEST*	PHCL-5147	Precio 3.059	Lanzamiento 29/3/2000

VIDEOS

SPEED	*FINAL DOME TOUR REAL LIFE*	TFVQ-68047	Precio 4.935	Lanzamiento 1/3/2000
the end... T.M.R. evolution...	- *Pictures from Suite Season*	ARVJ-38	Precio 3.675	Lanzamiento 12/3/2000
Globe	*Globe tour 1999 Relation*	AVVG-72012	Precio 5.040	Lanzamiento 15/3/2000
PENICILLIN	*Indwell*	GAVO-2	Precio 3.500	Lanzamiento 18/3/2000
Hysteric Blue	*baby Clips 2*	SRVM-5681	Precio 3.675	Lanzamiento 23/3/2000
TWO-MIX	*NAKED DANCE*	WPV7-90002	Precio 1.365	Lanzamiento 23/3/2000

(Este tiene pinta de ser un video-single de esos de animacion....digo yo....)

MAX	*MAXIMUM CLIPS*	AVVD-90070	Precio 5.040	Lanzamiento 29/3/2000
GLAY	*VIDEO GLAY 4*	PCVE-51001	Precio 4.500	Lanzamiento 5/3/2000
JUDY AND MARY	*Brand New Wave Upper Ground*	ESVU-523	Precio 1.575	Lanzamiento 19/3/2000



Seguro que os habéis preguntado más de una vez lo que ocurre con los dibujos de esta sección, una vez han sido publicados y respondida la carta? ¿Alguna vez os habéis imaginado lo que ocurre con vuestros dibujos? Seguro que pensáis que los tiramos, o los usamos como borrador para apuntar teléfonos o cosas así... El caso es que normalmente se amontonan hasta que ya no caben, es entonces cuando llegaba un hombre muy grande que se los llevaba (nunca nos atrevimos a preguntarle a donde...). El caso es que eso ya no ocurre, ahora van a parar a mi carpeta, donde guardo proyectos, ideas, dibujos dedicados... ¡No sabéis lo bien que está quedando! Muchas gracias por dibujar tan bien.

Entonces, a partir de ahora, si estáis en el Salón (cualquiera) y veis alguien con una carpeta adornada de dibujos que os suenen haber visto en Dokan... ese deberé de ser yo. Por otro lado no quiero dejar de Saludar a David Alcalá (DAC), y agradecerle el que me haya dedicado esa caricatura mía. ¡Chas gracias! Sin más rodeos, ¡vamos a responder a vuestras cartas!

Andrés G. Mendoza
celtas@softhome.net
(A vuestra disposición)

LUCIA GÓMEZ (BARCELONA)

Con una letra que ya querría yo para todas las cartas escribe criticando a la revista por sus cambios, bueno, ya sabéis critica constructiva y comparativa dentro de los propios gustos. El caso es que algunos de vosotros si que habéis dicho que en algunos aspectos preferíais el formato anterior, aunque a estas alturas no creo que sigáis pensando lo mismo. De todos modos, siempre estamos aquí para responder a vuestras cartas, sean de elogios o sean de lo que sean.

También respondiendo a gran cantidad de lectores/as tengo que decir que por el momento no se sabe nada de Kamikaze, esa serie que fue publicada hace un tiempo por yasabemostodosqueeditorial y que desgraciadamente cerró. Es una autentica pena, porque esa serie contaba (y cuenta) con gran cantidad de seguidores, según lo visto en este correo. Siempre nos quedará buscar en Francia o USA... ¡snif!

LORENA HEREDIA (VALENCIA)

Nos envía una lista de preferencias en la que en primer lugar está que te publiquen el dibujo que mandas, espero que por aquí cerca puedas verlo. En otro orden de cosas, también nos pregunta por los modos posibles para hacernos llegar un dibujo a redacción sin que su paso por Correos lo estropee, arrugue o incluso rompa... El caso es que es algo que muchos de vosotros intentáis de muy diferentes formas; ya sea usando sobres gigantescos, reforzándolos con cartones... pero de todos modos, para aseguraros, siempre podéis mandarnos una fotocopia a color de vuestro dibujo, que aunque disminuye un poquito la calidad del dibujo, siempre podéis quedaros con el original. De todos modos, se que muchos de nosotros preferimos que nos mandéis el dibujo original, para poder ver como son los trazos o como habéis coloreado el dibujo. Sobre gustos...

También nos pide más espacio para los dibujos y que expliquemos más técnicas de sombreado. El caso es que no se las intenciones que llevará nuestro nunca bien ponderado y magnifico, y maravilloso, y... jefe, lo único que puedo hacer es pasarle vuestras misivas, pero creo que sobre técnicas de dibujo todavía tenemos una sección. Siempre puede volver a explicarse... (por cierto, ¿¿que tal te fue en ese concurso de Christmas??)

ZULAY PEINADO (VALENCIA)

Además de pedirnos que publiquemos su dirección, nos hace unas cuantas preguntas. Bueno, ¿qué quieres más? Aquí te van las respuestas y más tarde la dirección. Lo primero que preguntas es por un par de CDs de música de anime, dices que no te decides entre DNA y Slayers... uhmm... me pones en un aprieto... la verdad es que no puedo decirte claramente que te decidas por uno u otro porque en el tema de gustos musicales de temas de anime soy bastante opuesto; es decir, que no me suele gustar. A veces me hacen gracia, las tarareo, pero no suelo escucharlos. De todos modos, si viste algún capitulo de Slayers, siempre puedes decidir si ese tipo de música te gustó o no, y compara con el riesgo de equivocarte con la de DNA (lo siento, pero no puedo decirte más). Por cierto, CLARO QUE EL MANGA DE DNA2 LLEGÓ A

ESPAÑA. Fue publicado por Norma Editorial en su momento. De hecho, fue una de las series más deseadas hace unos años, antes de que esto fuera lo que es ahora.

Sobre las líneas que siguen las editoriales a la hora de publicar mangas no te puedo responder, porque es lo de siempre, falta de ventas. Así de claro.



Consuelo Moreno (Abacete)

AMANDA TORRES
(LLEIDA)

Casi no reconoció la revista cuando dimos aquel cambiazo en el número veinte... el caso es que en parte queríamos producir esa imagen de renovación, que algunos de vosotros ya nos pedíais a gritos. Espero que os estén gustando los cambios...

También hablas de las Asociaciones de Padres, dices que si existen de verdad las AAPP contra el manga... Bueno dirigidas exclusivamente contra el manga no lo creo (seguro que habrá alguna, vete a saber) pero lo que si existen son Asociaciones de Padres que dan su opinión sobre esto del manga, y bueno, que quieres que te diga que no hayas oído ya... lo de siempre: violencia, sexo, racismo e incomprensión. Lo mismo de siempre.

Por otro lado haces una pregunta, que para algunos sería retórica, pero que creo que sería correcto volver a explicarlo y dejarlo claro ya de una vez por todas, En qué se diferencia un tebeo, de un cómic, de un manga... A ver, esto te lo puedes tomar de dos modos: una, que cada palabra designa a un tipo de lectura con su estilo propio, o lo que es lo mismo, un tebeo sería lo más similar a un Mortadelo o un Superlopez que veas, un cómic sería referente a cosas estilo Marvel o DC y un manga tendría protagonistas con el pelopincho y pelos de colores...

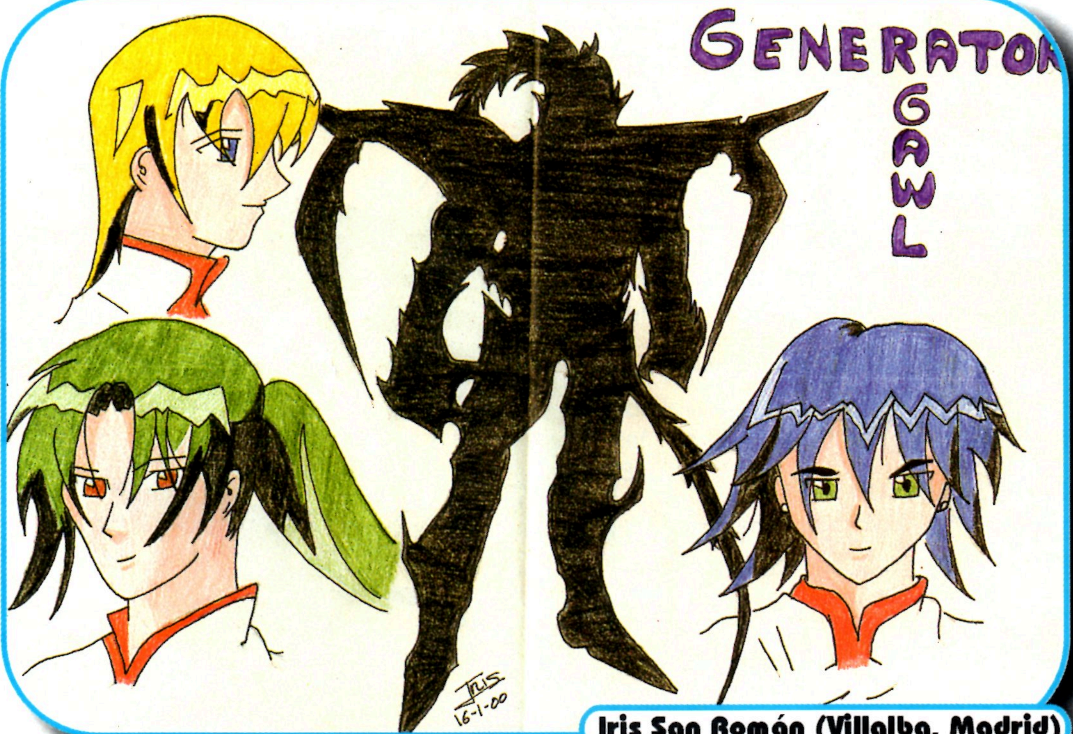
De todos modos, lo más razonable es pensar que cómic, manga, tebeo, bande desineè (en Francia) o fumetti (en Italia) son palabras sinónimas que se refieren a lo mismo. Lo que ocurre es que hay personas que creen que un tebeo por ser de origen americano debe de llamarse "cómic" y si es japonés "manga". También es valido, pero no dejes que te miren mal por llamar al cómic, manga, tebeo o lo que sea de la forma que tu quieras (deberíamos hacer como los japoneses, que llaman manga a todo, ya sean X-Men, Asterix o Dragonbol).

Por cierto, si que recibimos tu segunda carta (pero si te respondo no me caben el resto de cartas... vuelve a escribir para otro mes)

JAVIER CARRERA
(ALICANTE)

Nos manda una serie de criticas de nuestro número veinte (hace ya unos meses), llamando la atención sobre esos dichosos guiones que aparecen en mitad de las palabras, como im-prezionante o paletadas por el estilo... ¡¡Me gusta recibir este tipo de criticas acertadas!! Así tengo algún motivo para flajelar, y maltratar a la redacción, que se piensan que pueden encerrarme aquí tan solo con cartas, un cenicero y un cartón de tabaco... Bueno, los responsables ya tienen

su merecido (dicen que no lo volverán a hacer) (Nota de "la redacción": ¿Tu sabes lo que es hacer una revista en 13 días (naturales) en vez de 30, como dios manda? Hubo suerte de que la numeración fuera consecutiva, aunque ya visteis el sumario...Y en venganza... el pseudónimo de nuestro correero viene porque le gustan los Boston Celtics y fuma Celtas, hala). Por otro lado, lo del manga de Sailor Moon, ya fue explicado por Jorge Orte en su momento, y sentimos mucho que cuando os comprasteis el número veinte no estuviera, pero no fue decisión nuestra, algo que nos pesó mucho, porque de haberlo sido, en ese momento no se habría anunciado todavía esa sorpresa. De todos modos, no busquéis en el CD ni cosas por el estilo, que el manga va por separado.



Iris San Román (Villalba, Madrid)

EDGARDO PALMA (VENEZUELA)

Nos escribe desde Venezuela para decirnos que por favor no nos quejemos de la situación aquí en España, porque allá, pasando el Océano Atlántico hay países como Venezuela, Colombia y muchos más que están mucho peor que nosotros en lo que a edición se refiere. El trato es igual, vamos que los miedos y prejuicios por el manga/anime son los mismos en todas partes (por si en algún momento os habéis pensado que en otros países lo del manga era más aceptado, en Italia llegaron a decir que los mangas eran hechos por ordenadores,... parece de chiste, pero es cierto). De todos, modos, todavía les falta una buena editorial que distribuya series en su país, quizás algún día las de aquí se den cuenta de lo que se cuece en otros países... quien sabe. El caso es que desde aquí apoyamos en todo lo posible a que los lectores hagan migas entre sí, y en muchos de los casos es la mejor forma de distribución (es decir, la de tú a tú). Espero que la cosas mejoren en ambas partes.

Generalizando, quiero hacer notar que seguís muy enfadados por el trato que ha recibido Slayers en la Televisión. El hecho es que sin avisar la han puesto, la han quitado, la han cortado y muchas cosas más. A ver si es posible que los programadores a quienes les corresponda avisen cuando la vayan a volver a emitir, y esta vez de una manera un poco más fácil de seguir. Por otro lado, quiero aclarar que mis gustos son muy subjetivos y que estoy seguro que casi ninguno de vosotros los comparte (como perla deciros que ver animación me cuesta muchísimo y que prefiero la radio cuando estoy solo).

Andres G. Mendoza (gramolero, gomaespumino, conservero,... de profesión)
celtas@softhome.net

Este mes no tenemos cabida para los agradecimientos, pero me gustaría insistir en daros las gracias a todos vosotros por seguir ahí, siendo tan majos, tan raros y tan claros como sois. Por vosotros y porque sigáis siendo vosotros. Gracias.

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2 bis.
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

MAILBOX

OTAKU ADRESS

¡Este mes comenzamos con los modennos! Aquí tenéis una serie de e-mails para cartearos:

CARMELO está aquí por si algún fan de Shirow, Mee, Manabe o Hagiwara lee esto, crs_666@hotmail.com

AIKA busca a gente de 18 para arriba; C/ San Cucao nº11 4ºB 33424 Posada de llanera (Asturias).

RYUO'S MANGA CLUB. C/ Corcega 546 2º 4ª 08025 Barcelona. Sin palabras.

OEA (Otaku en Acción). Salobras 8 Monzón (Huesca) 22400. ¿Qué puedo decir?

AEKA tiene 17 tacos y le gustan las series como Ranma, MB, Evangelion... y los videojuegos. C/ Prim 154 7º 3º Esc: Izq. 08020 BARCELONA

RYOKO, es vecina de Aeka y también quiere cartearse; C/Prim, 154 7º 2ª Esc: Izq. 08020 BARCELONA

PRISCILA BATALLA busca gente que escriba mucho, nada de gente que escriba tres líneas, no... ¡¡¡páginas y páginas de carta!!! Rambla exposición 45-47 ático 2ª 08800 Vilanova y la Geltrú (Barcelona)

Otras tres amigas que se apuntan a esto de escribirse juntas!! Venga, aqui estan:
Mª Carmen Sanchez Perez C/ Playa de Marbella nº1 4ºB cp: 41009 Sevilla

ROCIO PEREZ AGUILAR C/ Playa de Marbella nº5 2ºB 41009 Sevilla

MARIA LASSO KRASSER C/ Adelantado nº5 2º A 41009 Sevilla

ESTEFANIA nos pone su e-mail: annie@kaos.es

Otro email: lasker@wanadoo.es


Laura (¿?)

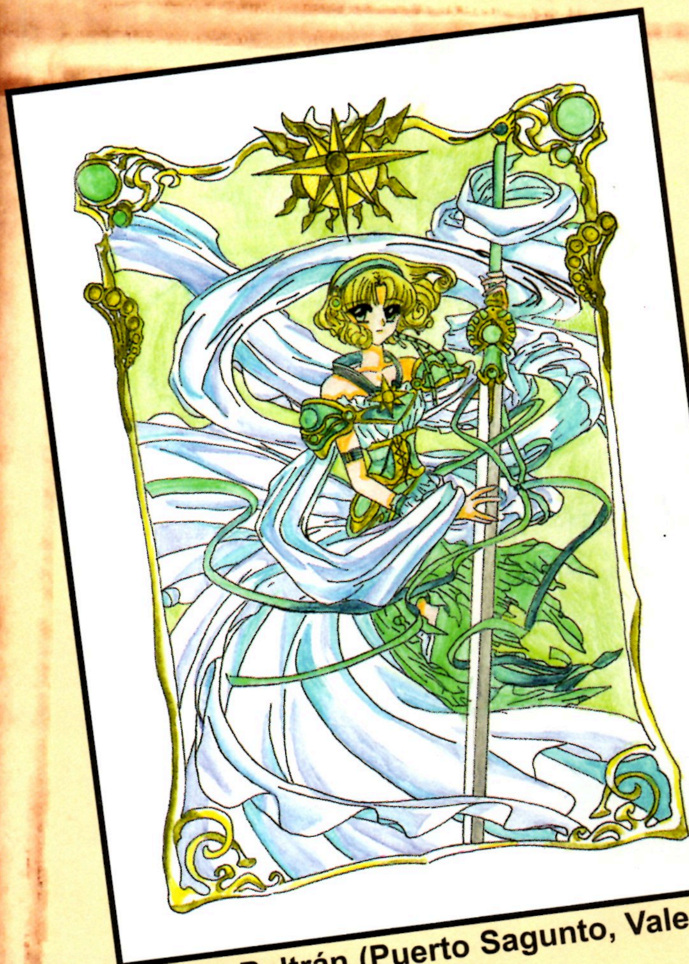
VANESSA FARALDOS CARROCERA, hace unas figuras ella sola,... (siento el retraso de tu carta, vuelve a escribir). C/ Callao 64 5A cp: 28945 Fuenlabrada (Madrid).

DANIEL LEZCANO está interesado en Todo lo que se refiere a Japón, y sabe bastante, a ver si hay alguien que esté interesado/a; C/ Cortes de Aragon 8 5ºA 50009 Zaragoza (la firma no podía ser, lo siento).

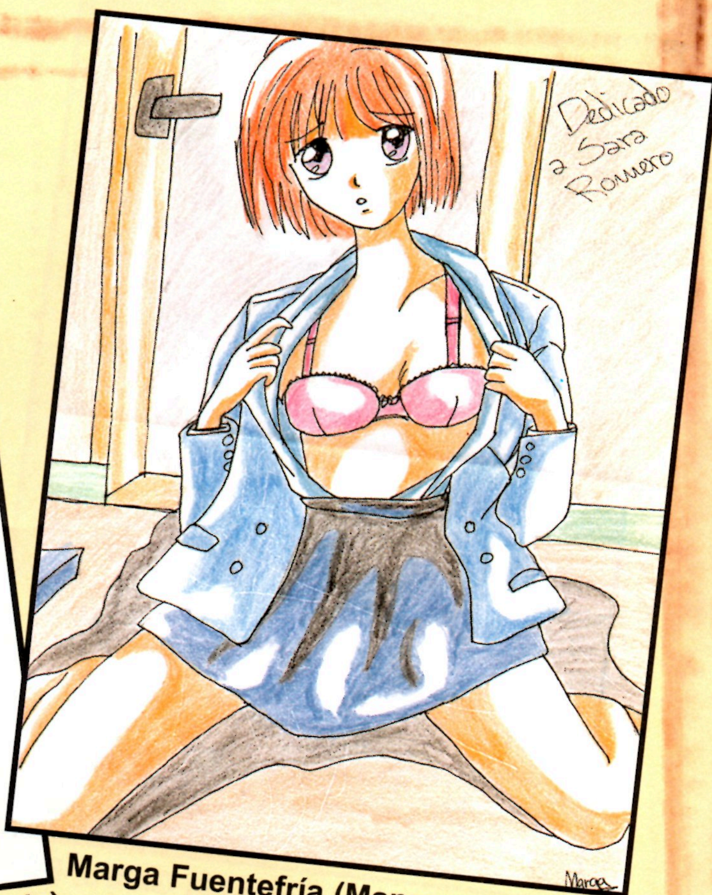
JUAN DAVID PERAFAN tiene 18 años y estudia diseño grafico. Es de Bogotá, Colombia.
malperfa@express.net.co

IVAN FERNANDEZ GARCIA de 15 años, es aficionado a todo el manga y en especial a Evangelion. Promete responder si le escribís a:
nadyesda@prodigy.net.mx ó a Diamante 2507 int. 301-A, Bosques de la victoria, Guadalajara jalisco, Mexico C.P. 44540

MAITE es una chica alemana de 1 años que habla bastante bien el español. Además es fan de Star Wars, y del lado oscuro, como la fuerza manda. Quiere contactar con otakus españoles aficionados a CLAMP, Dragon Ball, Evangelion o Record of Lodoss War. Ya tardáis en enviarle un e-mail a:
Shadowwind@t-online.de



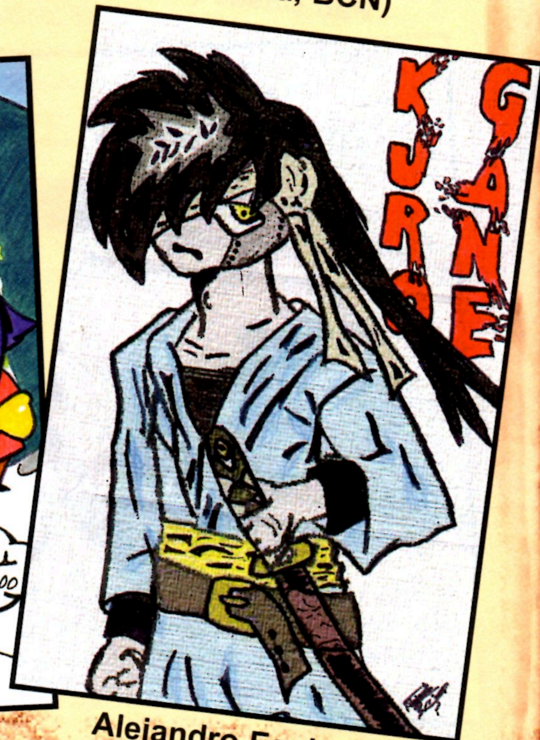
Cristina Beltrán (Puerto Sagunto, Valencia)



Marga Fuentefría (Manresa, BCN)

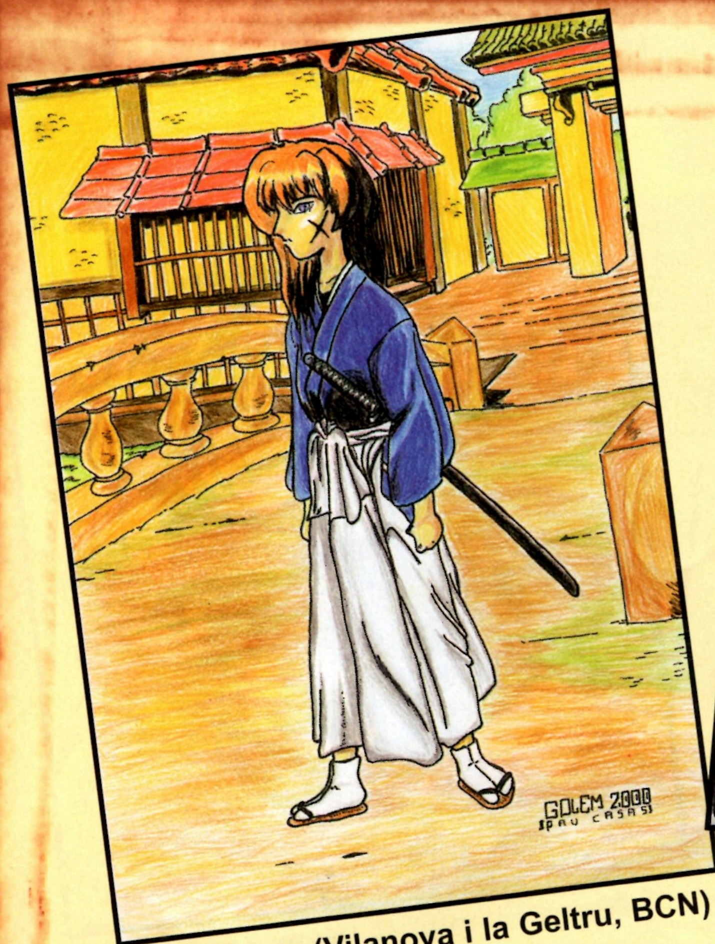


Emma Martínez (Centelles, Barcelona)

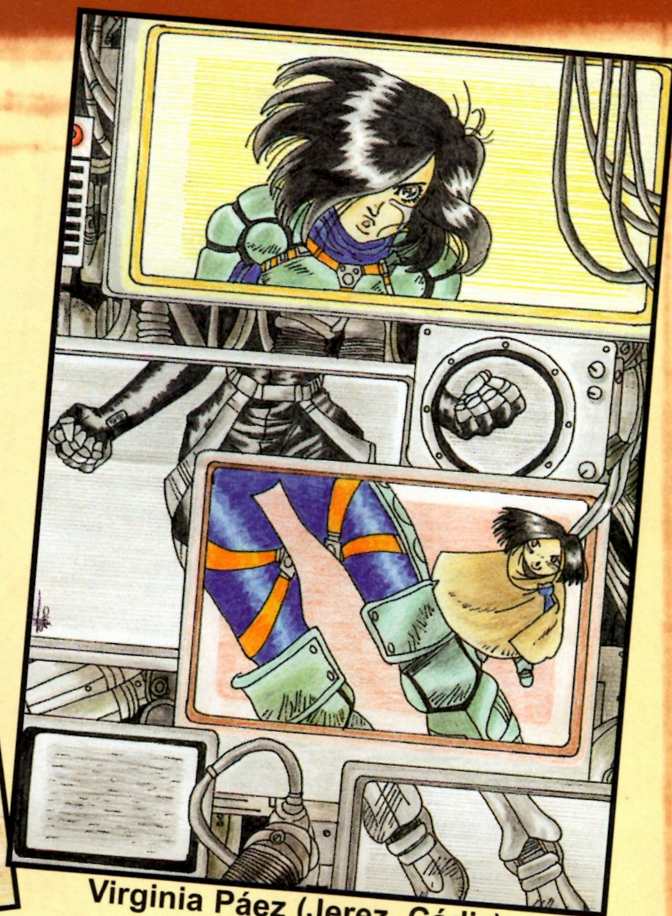


Alejandro Espinosa (Crevillente, Alicante)

Art Gallery



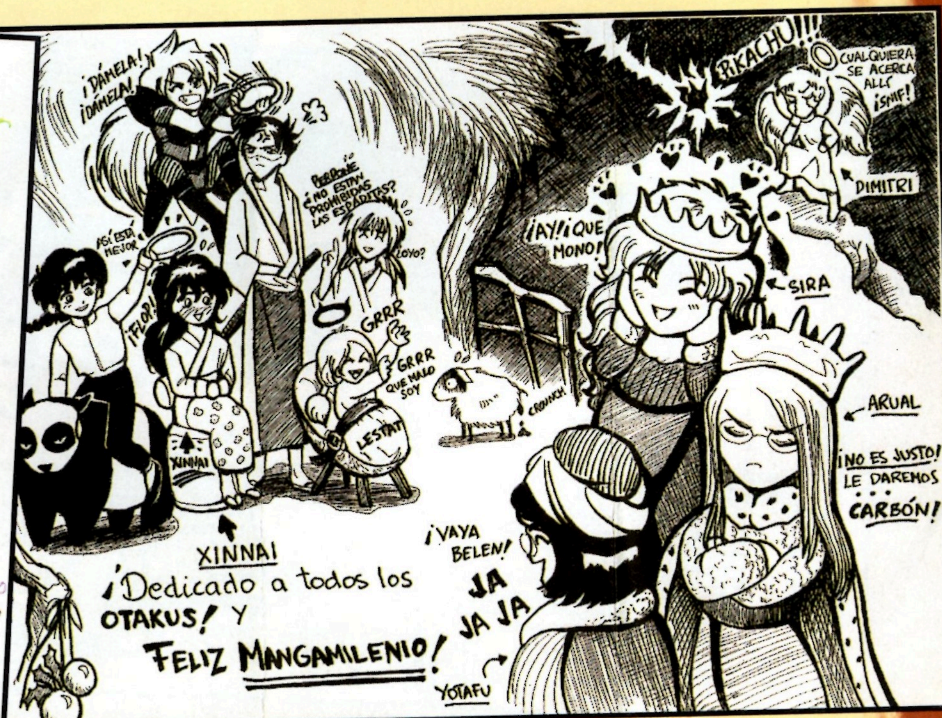
Pau Casas (Vilanova i la Geltru, BCN)



Virginia Páez (Jerez, Cádiz)



Tamara Blanco (Pontevedra)



Silvia Raga (Valencia)



Roberto González (Toledo)



Aitana Coll (Alcoy, Alicante)



Verónica Prieto (Altea, Alicante)

Por fin empiezan a llegarnos dibujos de Lázaro. Parece que el reto os resultó símpatico, puesto muy pocos de los que estáis participando decís que os cae mal.
Cuando tengamos suficientes haremos una selección de los mejores y dedicaremos un Art Gallery Completo a exponerlos. ¡Animaos a participar! Aunque no hayáis cogido un lápiz nunca, se trata de originalidad, no de saber dibuar.

Esperamos vuestros dibujos. Enviadlos a:

Art Gallery Dokan
Ares Informática, S.L.
Avda./ Mare de Deu de Montserrat 2 bis
09870 Sant Joan Despí (Barcelona)

¡No los enviéis a la dirección antigua!

Este mes tenemos unos cuantos fanzines bastante nuevos que nos han llegado fres- quitos a redacción. Os recordamos que podéis hacérnos llegar los vuestros para que los reseñemos a la siguiente direción: **Fanzinerama – Revista Dokan**. ARES Informática, S.L. – Avda/ Mare de Déu de Montserrat 2-bis. – 08970 Sant Joan Despí (Barcelona). ¡Os estamos esperando!



DRAGON MAGAZINE (vol. 13)

72 págs. – Din-A5 – 295 ptas. – Portada a color.

Con trece números ya son todos unos veteranos, a pesar de ello dicen que salir anunciados en Dokan les ha procurado unas cuantas ventas extra. Pues nada, nos alegramos mucho de vuestro éxito. Con muchísimo humor tratan temas como Masakazu Katsura, Mononoke Hime, el V Salón del Manga, las casas en los mangas... También publican algunas historietas propias. Muy completo en general, y la verdad es que si queremos echarnos unas risas las tenemos garantizadas con este fanzine.

C/ Tarragona 9, 2º 2ª
25005 Lleida
dragonmagazine@latinmail.com



GISEI (nº1)

36 págs. – Din-A5 – 195 ptas. – Portada a color

Básicamente dedicado a historietas. Pero también cuenta con algunos comentarios de anime, internet y de las Primeras Jornadas de Igualada. Las historietas están bastante bien dibujadas, aunque en la primera de ellas, Bioroid, se les ha ido un poco la mano con las tramas. Especialmente graciosas las tiras cortas.

C/ Arco del teatro 52, 2º 1ª
08001 Barcelona

Trazos (nº1)

44 págs. – Din-A5 – 195 ptas.

Lo primero es lo primero. Nos piden que anunciemos todo aquel que quiera colaborar con sus mangas o relato entre en contacto con ellos. Como habréis podido deducir también se trata de un fanzine de historietas, que parece que últimamente están en alza (hablaré con mi corredor de bolsa...). Algunos de sus mangas tienen un aire más occidental, pero eso le da variedad, algunos son mejores que otros, pero el objetivo del fanzine es difundir el trabajo de los aficionados.

C/ Alonso de Ojeda nº11, 1º 1
29600 Marbella (Málaga)
judash7@olemail.com



Dojin (nº3)

48 págs. + encarte de 12 – Din-A4 – 350 ptas. Portada a color

No podemos evitarlo, es que la portada recuerda un poco a... ¿la antigua de Dokan? Aparte de lo típico, comentarios de mangas y animes, incluye un manga de Cristina Ortega y una página de DAC (¿También aquí? Cundes más que las lentejas, menos mal que lo haces muy bien). En general es muy mejorable, pero creo que la ilusión y la buena intención lo compensan.

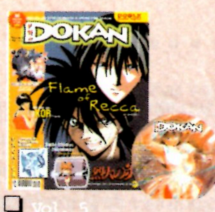
Pasaje Flaugier 23, 1º
08041 Barcelona



❑ Vol. 4



❑ Especial Evangelion



❑ Vol. 5



❑ Vol. 6



❑ Especial KOR



❑ Vol. 10



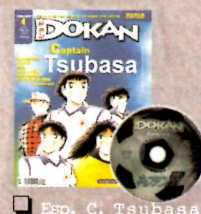
❑ Vol. 12



❑ Vol. 14



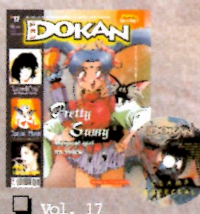
❑ Vol. 15



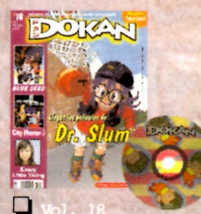
❑ Esp. C. Tsubasa



❑ Vol. 16



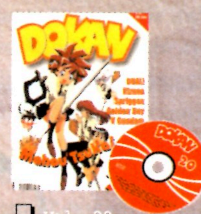
❑ Vol. 17



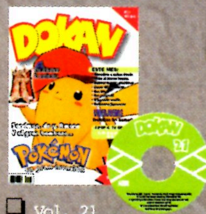
❑ Vol. 18



❑ Vol. 19



❑ Vol. 20



❑ Vol. 21



❑ Vol. 22

Datos Personales:

Nombre: ______________________________

Apellidos: ______________________________

DirecciOn: ______________________________

C. P.: ______________ TelEfono: ______________

Poblacion: ______________________________

ProvIncia: ______________________________

PaIs: España

Fecha de nacimiento: ______________ Edad: ______________

AhOrra 2.000 ptas. AL SUSCRIBIRTE A DOKAN por 7.540 ptas.

☐ Si, deseo suscribirme a DOKAN a partir del numero ☐ y recibir los 12 numeros en casa.

Modalidad de pago:

☐ Cheque adjunto a favor de ARES InformAtica, S.L.

☐ Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envio

☐ Con tarjeta de Credito.

N.I.F. ______________

VISA

MASTER CARD

Firma:

Fecha Caducidad ______ / ______ / ______

Recortar o fotocopiar este boletin y enviarlo a la siguiente direccion:

Ares Informatica, S.L.
DOKAN, Revista de manga y anime.

C/. Mare de Deu de Montserrat 2,
08970 Sant Joan Despi (Barcelona)

o enviarlo por FAX al n.º (93) 477 22 84 o llamando al tlf. (93) 477 02 50

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.
Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el **directorio NS**.
Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección: **http://www.macromedia.com/shockwave/download/**
También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.
Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.
En el **directorio MPLAYER** del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2 , MP3, AVI, MOV , MP2, MP3, RA** y vídeo **MPEG.**
Para reproducir archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quick Time for Windows** en el directorio **QT** del CD.
Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz). Las secciones del CD-ROM de Dokan son:

E.Manga: Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).
Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.
Otaku Webs: En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente de Internet (si se dispone de conexión).
Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés (Selección automática)'.
Jukebox y Vídeo: Simplemente hay que escoger un sonido o vídeo de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Vídeo. Para algunos archivos de vídeo .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.
Art Gallery: La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos movernos por la misma arrastrando el ratón. Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.
Made In Japan: Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará desde el CD-ROM. En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual. Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

NOTAS

El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:
SONIDO (archivos de sonido)
VIDEO (archivos de vídeo)
ART (imágenes)
PROGS (sección 'Made in Japan')
WEBS (sección otaku webs)
EMANA (sección E-Manga)

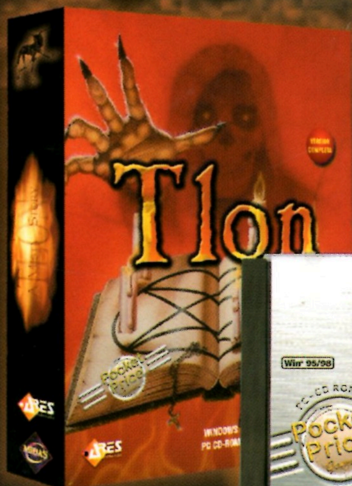
La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador. Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: **jgy@intercom.es** (nuestro servicio técnico)


Oscar Pere Blanco (Navarra)

TLON
A MISTY STORY

Atrevete a mirar...







Una gran aventura gráfica en la cual serás un guerrero que deberás adentrarte en un bosque encantado, y enfrentarte a más de noventa despiadadas criaturas ¿podrás salir del bosque con vida?















Lo encontrarás en:



Tel. 93 480 89 30
Fax 93 477 22 84